# 电子游戏软件

## Game Software



# 97·5期目录




**本刊编委会委员名单**

主　任：吴文虎　清华大学教授
副主任：钱海光　中国软件协会电子游戏机分会秘书长
委　员：陈树楷　中国计算机学会秘书长
潘懋德　国家教委中小学计算机教育研究中心副主任
迟　计　国家科委社会发展科技司科普处处长
陈　纲　国家教委基础教育司学校活动处处长
叶宗林　《电子游戏软件》杂志社主编
刘文雨　《电子游戏软件》杂志社副社长

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：文若　　主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京宣外大街西草厂街39号
邮编：100052
电话：(010)63033556
彩页美编：王跃
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP
ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：6.40元

**论尽江湖**
游戏新闻眼……2

**科普园地**
游戏制作入门(十三)……41
GAME迷的烦恼问题求助热线……38
AV选择器大比拼……40
游戏软件制作实践经验谈(下)……43

**世嘉世家**
澎湃的电风……8
光明力量Ⅱ—古老的封印……11

**天堂任鸟飞**
国产游戏万花筒：
禁烟风云(PC)……18
SA·GA 3时空的霸者(GB)……15
NAMCO名作剧场 VOL.2(GB)……17
神秘的约柜(SFC)……13

**次世代天空**
太空战士Ⅶ(PS)……26
异灵(SS)……29
樱大战(SS)……31

**格斗天书**
快打刑事……45
REAL BOUT 饿狼传说 特别版……47

**PC CHANNEL**
电脑游戏月旦评之起风喽！……54

**特稿**
天下统一?诸侯割据?
—游戏业最终的战争……36

**闯关族的家**
闯关族的家……67
上帝有话要说……68
大墙画廊……70

**秘技天地**
秘技偏方……62

**蓦然回首**
人间五十年之十四——三矢之誓与毛利氏……72

**三栖人**
编辑部的故事之一——电刑室……75

You Xi Xin Wen Yan

欲知游戏新闻，请看

# 游戏新闻眼

主持人:邱兆龙

AMUSEMENT

## 第三界中国国际游戏机、游乐园设备及配件展览会在广州召开

**（本刊讯）** 听惯了日本及美国举办游戏产品展览会之类的消息，看惯了外国人参观游戏展的报导，始终想在国内看一次这样的展览。终于国内也有了这样的展览，本来应该说机会来了，可惜我与你——正看杂志的人——一样，展览会召开之前一点点消息都没有得到，这也许该怪主办者在宣传方面的不利吧。不论怎样，所期盼的展览会总算是有了，而且确确实实是在国内举办。下面请随着报导一起神游这次真正意义上的游戏展吧！



▶虽说并不那么豪华气派，但这必竟是我们自己的展览呀！

这个展览的正式名称是第三届中国国际游戏机、游乐园设备及配件展览会，于三月二日至五日在广州中国出口商品交易会展馆举行，入场费人民币五元，任何人士均可进场。据官方的资料显示，今次展览的参展商数目达到五十间，包括国内各省市的代理。

### 嘉富康

什么是“嘉富康”？

相信很多玩家对这个名字感到陌生，但如果说“CAPCOM”，那就无人不识吧！不错，“嘉富康”就是“CAPCOM”的中文译名。这个展览的摊位其实不是 CAPCOM 主办，而是由其国内代理——港隆电子娱乐有限公司负责。此次展览主打戏自然是《街霸Ⅲ》，但在日本 AOU 上披露的《Vampire Hunter》第三集《恶魔救世主之吸血皇族》、《街霸 EX Plus》和《Battle Circuit》等未展出，甚至连录像带都没有，似乎有点准备不足。



▶展厅中也有女孩子扮成的春丽，这才是真正的春丽呀！

其实，港隆的摊位除了有嘉富康的《街霸Ⅲ》之外，还有 TAITO 的《Darius》。据闻港隆是多家日本游戏机生产商的国内代理。

### SNK

在日本的 AOU 展览中，SNK 并没有引起许多人的兴趣，亦乏人问津，主要原因是没有什么新作品参展。在这次展览上只摆放了雅达利的光枪游戏《Maximum》及赛车游戏《旧金山Rush》。可是，SNK 的展位还是大受欢迎，为什么呢？



◀雅达利的新街机游戏十分吸引参观者。

原来 SNK 摆放了一个类似 Print Club 的照相贴纸机，名为 NEO Print，在展览会中免费供人试玩，自然吸引入场者排队啦！所以要说这次展览SNK 的摊位最受欢迎亦不为过。

只有与会者才能享受到这些吧！

### NAMCO

严格来说，没有 NAMCO 的新游戏摆放出来，只是在摊位上有“NAMCO”的字样。其实，官方的资料说参展商数目达五十间，很多业界人士都找不到五十间之数，可能有些参展商只是报名参与，而实际没有真的摆放什么新游戏 出来吧？

相比还对大陆市场不太感兴趣的国外厂商，反而一些香港出名的代理，却积极参与拓展国内市场。例如威利是 CAPCOM、SEGA 及 KONAMI 的香港代理，该公司也摆放了 KONAMI 的《Super Bishi Bashi》、SEGA 的《Touring Car》等出来。

参观游戏展览会的人大多都是想玩玩新游戏，而业界的商人却主要在这些展览上促成合作渠道和做生意。据到过这些展览的商人表示，他们觉得这次大会在安排上有地方值得改善，那就是希望设立证件制度，区分商人与普通的入场人士。由于这次展览任何人士均可进入，而且他们与业界商人都是持入场券进场（业界人士充其量是免费得到入场券），故此在外表上很难知到谁是专程来做生意的业界人士，谁是一心来玩的游戏迷。如果能与日本一样，业界人士均配戴特别证件，那就可以一眼区分出来，容易找对象来谈生意。

无论怎样，这次展览可说是迈出了艰难的第一步。随着国内业界的发展和人们对游戏及其文化、商业价值认识的加深，同类的事件会逐渐增多，我国的游戏事业终将蓬勃发展。对此，我坚信不移！

# A AMUSEMENT 东京游戏展综合报道

**本刊日本东京专讯（记者：KEN）** 日本国内最大的娱乐设备展览会“东京 GAME 展”，于4月5日至6日在日本东京开幕。世界著名的游戏设备及软件生产厂商，如世嘉、索尼、任天堂、CAPCOM 等公司均参加了这次盛会。

在最受业界注意的家用游戏方面，索尼继续保持领先的势头，一些新公司纷纷表示加盟 PS 的计划；世嘉也出手不凡，“格兰蒂亚”、“东京番外地”、“铁甲飞龙 RPG”等传说已久的大作新作登场亮相，给人以耳目一新的感觉，受到了玩家和业界的高度重视；任天堂由于 N64 主机价格大幅度下降，其产品与展台也得到了不少与会者的青睐。



街机也有部分新作登场。其中世嘉根据同名电影改编、以 MODEL 3 底板制作的 ACT 游戏“侏罗纪公园——失去的世界”和柯纳米以新底板“COBRA”制作的“名车大赛”最为引人注目。对柯纳米的新底板，业界与玩家普遍给予了较高评价，认为其将是世嘉的有力对手。世嘉也同时宣布了将继续发展与改进 MODEL 3 底板的计划。



▶任天堂的《POCKET MONSTER》（妖怪口袋）非常受欢迎。

展览会最使人感到遗憾的是没有展出 SS 版的“VF3”和 ENIX 的新游戏，以及世嘉传说中的新型 64 位元主机“BLACK BELT”（编者按：黑带，意为黑带高手之黑带，本刊上期译名有误）。此外，展览会中任天堂将收购 TAITO 的消息亦使人浑身一震，看来合并已经成为了 97 年的一大时尚。

按照惯例，大会组织者还评出了 96 年度的最佳游戏软件。土星的“樱大战”以绝对优势获得了此项殊荣。此外，“樱大战”还获得了最佳制作人、最佳主角、最佳配角等其他三项大奖。

有关各公司的情况请读者留意以下的接续报道。

## 东京游戏展之世嘉土星特别消息

由于面临索尼 PS 的巨大威胁，以及与万岱合并计划的宣布，世嘉土星在此次玩具展上的地位变得非常微妙和令人敏感。然而令玩家与业界放心的是，土星似乎并未在各种打击下跌倒，相反众多新作力作的出现使人对它反击的实力又增添了信心、LAST BRONEX 东京番外地展区内最受到关注的节目是“LAST BRONEX 东京番外地”。



◀「东京番外地」可以看作是为移植「VF3」而做准备吧。

它最令人吃惊的，不单单是那 703 线的高清晰画面、六十分之一秒的动画扫描速度、更有全三维多边形的背景（FULL POLYGON BACKGROUND）！这也是土星历史上第一个真三维动作游戏。除了普通的与街机相同的模式外，SS 版还增加了寻找武器模式，这可以看作是世嘉吸收了 NAMCO“魂之利刃”特点后的产物。

“东京番外地”目前的完成度为 30%，已有两个场景和三个人物可以正式使用，从现在的演示画面来看与街机版几乎没有差别，但光源处理不明显（是否存在光源处理有待记者进一步了解证实）。

GRANDIA 格兰蒂亚展区内，号称可与 PS“FF7”匹敌的 RPG 巨作“格兰蒂亚”也崭露头角。与“FF7”类似的是，“GRANDIA”同样是最新 3DCG 技术的产品，但它在游戏中的所有画面均是实时演算的多边形三维场景与人物，可任意旋转角度或放大缩小，比起“FF7”伪 3D 背景又胜了一筹。



◀光只是 150 人的制作阵容就足以让人惊叹了。

“格兰蒂亚”的制作组超过 150 人，研制时间超过 3 年半。音乐方面由曾经制作过“星球大战”系列、“魔鬼终结者”系列的天行者音响制作组（SKYWALKER SOUND，隶属乔治卢卡斯电影公司）完成，CG 则由“GUN GRIFFON”的原班人马制作，其 DEMO 为满屏动画，精妙与美丽堪与迪斯尼动画片相媲美、据展览会上的有关人士声称，GAME ARTS 为保证“格兰蒂亚”制作质量，为 SS 设计了全新的操作系统（Operation System），使该游戏可以完全用足土星双 CPU 和 7 个 DSP 的强大能力。由于单光碟已无法容纳“格兰蒂亚”丰富的情节和美丽的动画，GAME ARTS 已正式宣布该游戏将使用 2 张 CD。

有消息称“GRANDIA”将于今年 4 月 25 日推出，但并未得到制作方的证实。此外亦曾有传言称该游戏制作小组

的耗资已大大超出了预算，因此计划可能会被取消。

在东京游戏展上，GAME ARTS 展示了“格兰蒂亚”的新画面和故事情节。当然，实时演算的 CG 背景与“FF7”那样的静止画面相比会有一点距离，但也已经是相当出色了。

此外，GAME ARTS 还宣布了“GUN GRIFFON2”的制作计划。

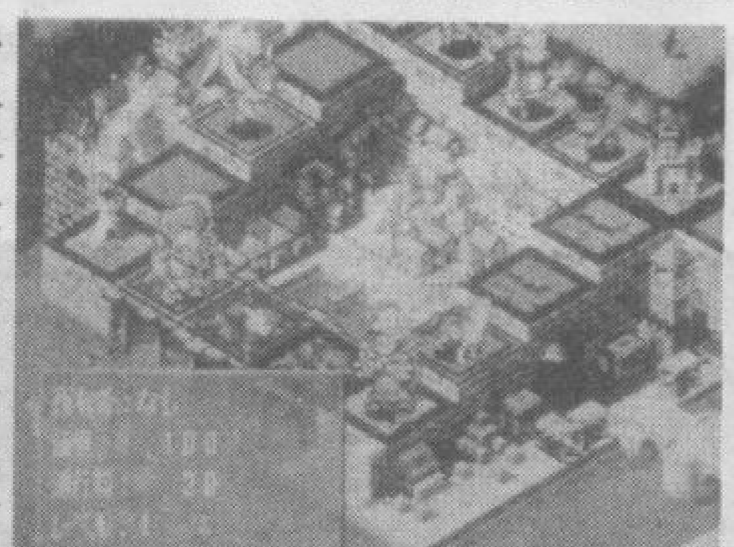


▼这是角川书店为SS制作的一款S·RPG名为『スレイヤーズ——ろいやる』。

展览会上另一个令人激动的消息来自世嘉：一个综合了索尼克 I 代到 IV 代的合集即将于今夏推出，名为《SONIC JAM》，这对索尼克迷来说这无疑是一大喜讯。合集除了完全移植原 MD 版各时代的作品以外，还增加了许多精致的 CG DEMO，并将各故事有机地联系在了一起。

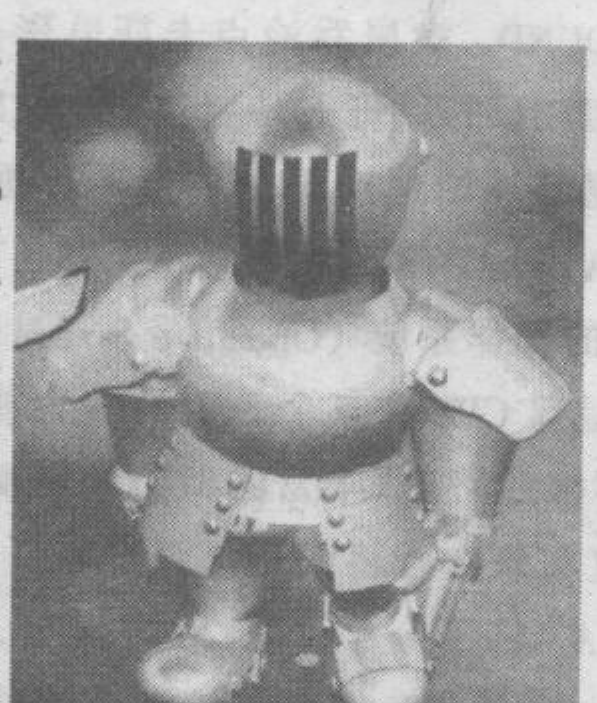
世嘉还宣布，“SONIC X－TREME”将作为土星版真正的 3D 索尼克游戏登场，推出日为今年冬天。曾有消息称，早些时候推出的 SS 版“SONIC 3D BLASTER”即是原名“SONIC X－TREME”的游戏。

继“VIRUS”之后，哈德森（HUDSON SOFT）又展示了他们为 SS 制作的新作“袋熊威廉姆斯”，这是一个 ACT 节目，将于今夏推出；



▶这是大宫SOFT预定今年秋天发售的融SLG与卡牌游戏为一体的『CULDCEPT』。

CAPCOM 为 SS 移植的“生化危机”则已经完成了 50%，画面与 PS 版相比不遑多让。此外，CAPCOM 亦宣布 SS 版“生化危机 2”将于今年冬天，和 PS 版一起同时推出；其他作品方面，CAPCOM 还将为土星制作 ACT 大作“龙与地下城”（DUNGEONS AND DRAGON）一代与二代的合集，以及“街霸 2 之格斗天书”。



▶制作『个人危机』的QUINTET公司曾是SFC的『阿雷莎』、『盖亚幻想记』、『天地创造』等游戏的制作组。

KONAMI 在 PS 上的名著“幻想水浒传”将移植至土星。此外，此次展览会上亦发表了“心跳纪念品 2”的制作计划，并宣布将在 SS 和 PS 上同时推出。

世嘉在展览会上展示了他们为 SS 制作的另一个全 3D 解谜游戏“玛利亚”，该游戏与世嘉早先推出的“月花雾幻谭”非常接近。此外，“铁甲飞龙”系列的新作也将以 RPG 的形式推出，其作战系统则与前作相似。世嘉还宣布了“TOURING CAR”的土星移植计划。

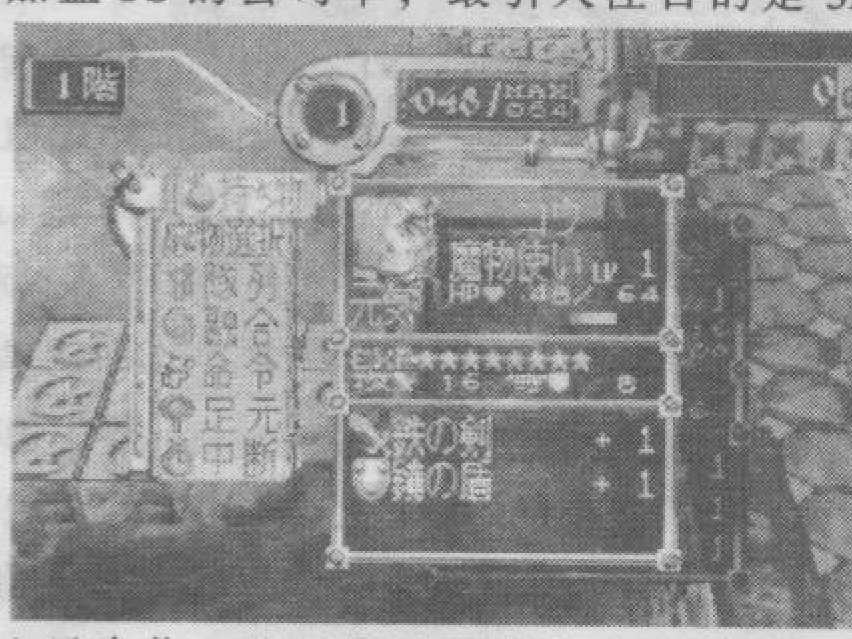
SNK 宣布将推出侍魂 4 和“REAL BOUT 饿狼传说 特别版”，以上两作均将在 SS 上移植，并对应加速卡；

QUINTET 展示了为土星制作的 3D 多边形 SLG“Solo Grisis”（个人危机），该游戏与史克威尔为 PS 制作的“FFT（Tactics）”非常相似。

## 索尼在东京游戏展上的表现

虽然在此次东京玩具展上，PS 没有如 SS 那般新作迭出、咄咄逼人，但一副稳坐钓鱼台的老大姿态给人的印象颇深。一些新公司的加盟计划使人感到索尼的影响力已开始渗透得越来越深。

新宣布加盟 PS 的公司中，最引人注目的是 3DO 和“WORKING DESIGN”。3DO 是松下 32 位主机的前任盟友，“WORKING DESIGN”则长期与世嘉土星合作。这两家公司的加入必将给 PS 增添新的力量。3DO 是在买下飓风与新世界电脑企业之后宣布加入 PS 的，而飓风与新世界电脑企业是 PS 在美国的盟友。据称部分 3DO 的原创游戏将于 98 年前后陆续移植至 PS，但节目的内容目前尚不清楚。



▼KONAMI制作的RPG『异色人生·绚烂梦』会有独特的系统。

“WORKING DESIGN”曾为 SS 制作过颇受好评的“龙之力量”，目前他们并未表示会为 PS 制作一个怎样游戏，但其加盟的举动已是非常吸引玩家的注意了。

## 世嘉首次承认土星后续机种存在

在此次东京玩具展上，世嘉的有关人士承认了土星后续机种的存在。据该人士表示，世嘉已经着手进行新一代产品的研制工作，并将继续发展和改进 MODEL3 底板的机能，使之能够同时适应商业用途和家用两方面（!!）目前万岱与世嘉的合并将不会影响该产品的开发工作。

早在去年夏天，有关世嘉将推出土星后续机种的传言便沸沸扬扬。各种传言在今年 3 月中旬左右逐渐统一：该主机暂名“BLACK BELT SYSTEM”（黑带），64 位元处理系统，图形方面采用 POWER VR PX2 芯片——该芯片是 MODEL 3 底板的灵魂所在，内存超过 16MB，使用兼容 VCD 的 DVD ROM，将于最迟 98 年秋季正式推出。

## 世上好事总多磨 世嘉万岱合作遇到麻烦

TOPICS & ETC.

**本刊日本专讯（记者:KEN）** 世嘉与万岱之间的婚姻进程恐怕要比预想的慢一些。现任万岱的社长山科城于近日表示，世嘉万岱正式合并的日程有可能推迟。

万岱称，两家公司目前均已理顺了合并所需的各种关系，但现在却难以形成统一的外部环境。因为两家公司的性质实在是有太大的不同。

来自世嘉的消息称，世嘉目前并无打算推迟合并工作，但是在世嘉万岱成立之前，确实还有不少问题需要去解决。"我们必须做好充分的准备，使新公司从里到外完全统一，以便能够在这个飞速变化的产业竞争中生存下来。"（世嘉 宣传部）

另据来自万岱的消息，由于合并牵涉到裁员，万岱公司内部的不少职员开始人心不稳。山科城也多次在公开场合表示，所谓的"世嘉万岱社长"之职只是一个无权的空名，他甚至没有人事方面的决定权。根据草拟的合并协约，只有 CSK 的大川功和世嘉万岱的会长中山隼雄拥有对人事的取舍权，而且在新公司的董事成员中，万岱所占的比例最小。他对此表示非常的难以接受。

此外据世嘉方面的消息，世嘉万岱的新会社名将更改为"世嘉万岱娱乐公司"。此外，合并后美国世嘉的名称不变。

本刊将刊载山科城先生谈话的详细内容，请有兴趣的读者万毋错过。

## FF 7成绩优秀 史克威尔重奖7亿

TOPICS & ETC.

**本刊日本专讯（记者:KEN）** 3月中旬，史克威尔支付了约7亿日元的奖金给游戏"FF7"的开发小组。这是史氏第一次按照销售额比例分成的原则对开发组进行奖励。其中开发组负责人的奖金为5000万日元（合400万元人民币），其他组员平均为200万日元左右。该制度是由软件的发售总数来决定奖金额。销售数在200－300万份的，每份软件奖励250日元；超过300万份的，每份则奖励300日元，然后再根据每人所担任的工作以及完成情况进行再分配。以发售300万份软件为例，奖金总额将达到9亿日元！

于1月底发售的FF 7，到2月底共计发售了267万份（至发稿时以超过300万份）。根据以上数量，总奖金额为6亿7千万日元。这些奖金将分配给约120人。

由于FF 7以外的软件发售延期，史克威尔到97年3月份，经营利益比去年下降了8成。此外，开发费用大增也是降低利益的间接原因之一。虽然采用了新的奖金分配制度，能够更大地刺激员工的工作热情，但带来的成本上升却成了更严重的问题。

## 只闻其声不见其人 WARP 推出"REAL SOUND"

SOFTWARE

**本刊日本专讯（记者:KEN）** 画面越来越清晰、越来越逼真，音响效果越来越佳……那么未来的游戏究竟会发展成怎样的形式呢？WARP 的饭野社长给了我们一个很好的回答：REAL SOUND！

预定于今夏推出的 SS 游戏"REAL SOUND"将是游戏史上第一个（唯一？）只有声音，没有图像的游戏。与以前作品所不同的是，"RS"并非为恐怖游戏，而是一个以女性为主角的恋爱节目（！）。

"REAL SOUND"的原作者是日本著名剧作家坂元裕二，曾经将柴门文的漫画"东京爱情故事"改编为同名电视剧。同时，他还是"异灵"的剧本创作者。

据饭野贤治称，之所以选择在土星上制作"REAL SOUND"，主要原因是 SS 的 3D 音响机能更胜一筹，此外较大的 RAM 也可以减少读盘的时间与速度。由于故事情节非常复杂，因此预计将会使用3张光碟。

WARP 公司在业界中一直以前卫游戏制作者的面目出现，"D 之食桌"和"异灵"得到的评价均是褒贬参半。这次看来在"REAL SOUND"上也定会有很大的争议，而且这个游戏若不经过汉化，国内玩家是很少会有福气去消受的。



▲这款可说是改变了游戏本质的作品，你可以在任何时候轻松地玩。

## 第五届日本软件大奖颁布

TOPICS & ETC.

**本刊日本综合消息（记者：KEN）** 第五届日本软件大奖于日前颁布。娱乐部门的奖项分别为：RPG—妖怪口袋（GB）；SLG—连锁店（SS、PS）、黑暗大战（并列）；ACT—超级马里奥64(N64)；AVG—生化危机(PS)；SPG—马里奥赛车64(N64)；ASC 特别奖—樱大战(SS)；审查员特别奖—啪拉啪拉啪(PS)。任天堂马里奥的"生父"宫本茂先生获得了"最有价值人物"的称号。

SOFTWARE

# 帝击团·花组再次出击 《樱大战》动画片正式出版



▶六名花组成员将再次活跃。

本刊日本综合消息　3月18日，世嘉、万岱与一家动画公司 ANIMATFILM 正式宣布将 SS 游戏“樱大战”改编为电视动画连续剧，这是游戏介入文化的又一个范例。

该动画片的名称为“樱大战——樱花绚烂”，共分4大卷，第一卷将于10月份出版，以后各集隔月陆续发售。剧情内容比游戏内容要早一些，主要讲述了花组诞生的秘密、藤枝小姐的身世之谜，以及开发轰雷号飞船的详细过程。





▲三家制作单位在召开新闻发布会。

在新闻发布现场，“樱大战”的制作者广井王子和真宫寺樱的配音演员横山智佐双双出现，并对游戏的动画化表示欣喜和满意。

ACCESSORY

# 世嘉又翻新花样 香味俱乐部新登场

本刊日本专讯（机种：KEN）继“印刷俱乐部”之后，世嘉又再次推出了新型街头自动贩卖机“香味俱乐部”。该机器以“印刷俱乐部”为基础开发，采用目前日本相当流行的“芬芳疗法”调节人类的精神状态，因而颇受女学生、白领女士们的欢迎。

玩家可以根据主机的提示，选择有关项目，从而确定玩家当时的心理与精神状态。然后机器会自动根据有关情况，建议玩家使用那些香味进行调节，同时还会印刷出带有这些香味的诊断书。

由于市场反响颇佳，世嘉估计到6月底可发售3000台“香味俱乐部”。此外，同样根据“印刷俱乐部”改进的“模拟婚礼写真”也已推出，吸引了一大批堕入爱河中的青年男女。

SOFTWARE

# “DQ 7”目标 发售500万份

本刊日本综合消息（记者:KEN）　3月13日，ENIX召开了有关“DQ 7”的新闻发布会，参加这次会议的有崛井雄二、鸟山明等软件、动画名家。ENIX表示，“DQ 7”将于98年秋天、最迟不超过年底推出，游戏将采用全三维多边形的形式，增加了大量的动画场景，与前作相比将会有质的改变。崛井雄二相信“DQ 7”可以发售超过500万份。

这也应算是“FF 7”效应之一吧。

SOFTWARE

# “FF 7”余音未散 “FF 9”即将登场

本刊日本综合消息　据来自美国史克威尔的消息称，“FF9”正在积极的开发制作中。同时，史克威尔在日本的宣传部门也承认，美国分公司正在着手制作“FF9”，而“FF8”则将由日本公司进行制作。其主要目的，是为了减少玩家等待和资金周转回收的时间。



▲“FF 7”最令人叫绝之处莫过于它的CG画面，真不敢想象续作的效果将会怎样。

据称“FF9”正以“超过电影的次世代游戏”为目标开发着，游戏全篇将由CG构成，同时将吸收电影业中的大量技巧与技术。

EVENT

# 苦海无涯，回头是岸 NEC正式中止生产PC－E DUO

本刊日本专讯（记者：KEN）NEC的8位元游戏机「PC－E DUO」终于日前宣布停产。据该公司称，家用游戏进入32位元、64位元主机的时代以后，8位元游戏机没有继续普及的可能性。今后有关的软件生产将转向PC－FX。

PC－E DUO是PC－E与专用CD－ROM二合一产品。是世界上第一台使用双8位CPU、采用CD－ROM为媒体的家用游戏机。由于在价格竞争方面处于弱势，PC－E DUO在第一年的出荷量仅为8万台，目前的普及量也只有192万台左右。作为后续机种的「PC－FX」在动画处理能力上相当出色，且可兼容PC98系列电脑。目前的出荷量为5万台左右。

# 只言片语 （协力/SHADOW PHOENIX）

★终于，"超级机器人"们入住 SS 了。7月25日，以《超级机器人大战 F》为题的 S·RPG 作品由 BANPRESTO 制作并在 SS 上发行，其中目前人气急升的《新世纪少年战史》和许多新的卡通作品中的人物及机器人也会登场。

★由 Media Works 制作的 SLG 作品《悠久幻想曲》将于7月、8月分别在 PS 及 SS 上出现。

★TECMO 制作，至今在日本街机领域仍是红人的 3D 格斗游戏《DEAD OR ALIVE》预定在 SS 上发行。

★TOMY 制作的名为《INDY 500》将在5月23日在 PS 上登场，不知与 SEGA 的同名街机游戏相比如何？

★在 SS 玩家中口碑很好的养成类作品《J 联盟足球俱乐部》将预定于夏季发行第二集。

★以《飞龙》为背景制作的 RPG 作品由 SEGA 出品，预定今夏发行。

★柯纳米的明星作品之一会以《沙罗曼蛇·豪华版》也会在 PS 及 SS 上发行，其中包括《沙罗曼蛇》、《LIFE FORCE》及《沙罗曼蛇 2》三部作品。

★由 KONAMI 制作的 RPG 作品《异色人生·绚烂梦》已预定在 PS 上推出。

★由 AXELA 公司制作的《雷弩机兵 GUY BRAVE》将于7月18日驾临 PS。

★同样由 AXELA 公司制作的《MARIA》将于12月12日在 SS、PS 上同时推出。

★由 KONAMI 制作的《吸血鬼 3D 版》和《格斗 ACTION》（均为假题）预定在 N64 上出品。

★《火热火热 7》的 SS 版推迟至6月20日发行，"火热"迷们 LOADING 吧！

★盛名已久的《东京番外地》已预定今夏攻占 SS 3D 格斗战场了。

★在东京 AOU SHOW 的出展 GAME 中，TAKARA 公司已推出了它的 GB 版《96 格斗之王》。

★十分搞笑的一部射击作品《GUN BULLET》由 NAMCO 制作并预定97年在 PS 上发行。

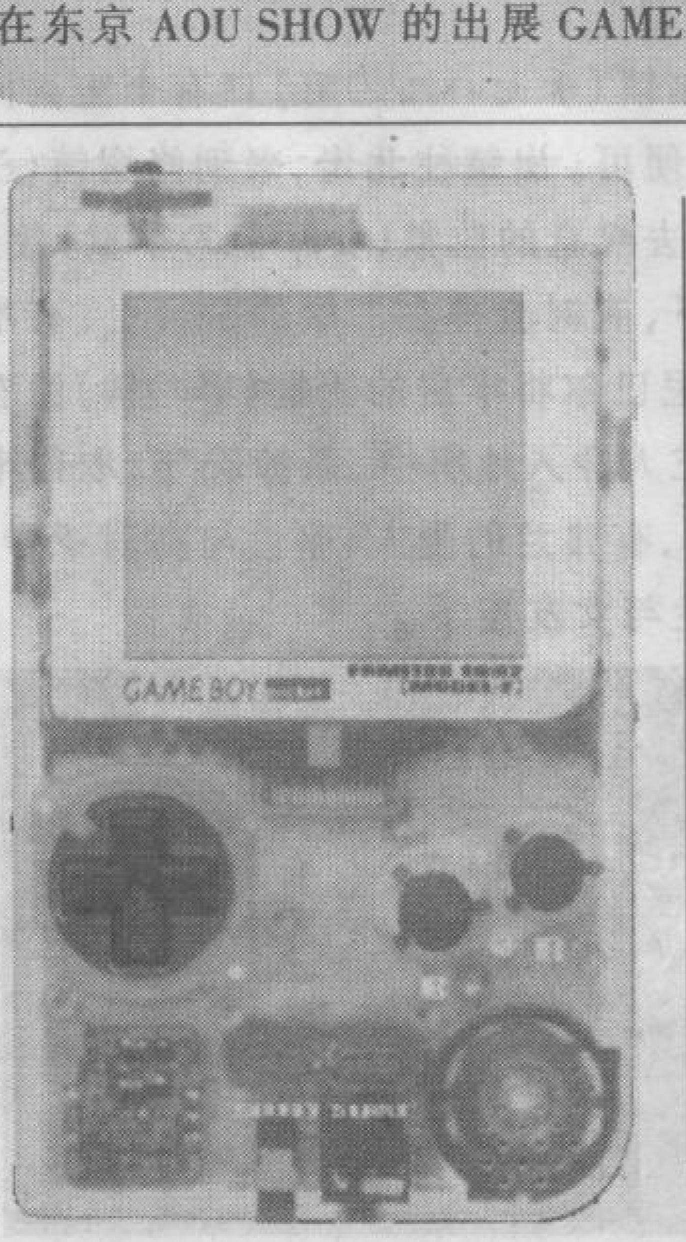
★在 PS 上获得巨大成功的《女神异闻录 PERSONA》的生身父母 ATLUS 公司已决定在 SS 上开发两款《女神转生》系列的新作，分别是《真·女神转生——恶魔召唤师》的续篇及名为《RONDO——轮舞曲》（假题）的 S·RPG。

★CAPCOM 消息传真：①《恶魔救世主》将预定于今冬在 PS、SS 上同时登场。②《美国漫画英雄》也预定于6月在两个机种上出现。③《街头霸王 EX》（即 3D 版街霸）预定年内在 PS 上登场。

★日本街机排行榜（截止日期：97.4.18）：①《VR 战士 3》（SEGA）；②《电脑战机 VIRTUAL ON》（SEGA）；③《铁拳 3》（NAMCO）；④《街头霸王Ⅲ》（CAPCOM）；⑤《REAL BOUT 饿狼传说特别版》（SNK）；⑥《街头霸王 EX》（CAPCOM）；⑦《侍魂Ⅳ之天草降临》（SNK）；⑧《噗哟噗哟 SUN》（COMPILE）；⑨《TOKIO WARS》（NAMCO）；⑩《X—MEN 对街霸》（CAPCOM）。

★美国软件榜（截止日期 97.4.18）：①《时空战士 TUROK》（N64、STG）；②《魂之利刃》（PS、3D—FTG）；③马里奥赛车 64（N64、RAC）；④《超级马里奥 64》（N64、ACT）；⑤《RALLY CROSS》（PS、RAC）；⑥《Jet Moto》（PS、RAC）；⑦《NBA HANGTIME》（N64、SPG）；⑧《幻想水浒传》（PS、RPG）；⑨《NBA LIVE97》（PS、SPG）；⑩《星球大战一帝国之影》（N64、STG）。

★SNK 人气软件榜（4月）：①《REAL BOUT 饿狼传说 特别版》；②《侍魂Ⅳ天草降临》；③《96 格斗之王》；④《95 格斗之王》⑤；《侍魂Ⅲ斩红郎无双剑》；⑥《REAL BOUT 饿狼传说》；⑦《BREAKERS》；⑧《火热火热 7》⑨《真·侍魂》；⑩《风云默示录 2》。




▶这是任天堂公司最新推出的 GAME BOY POCKET 掌机，定名为『MODEL F』。


## 《大众应用软件精萃》
## 即将正式出版

本书从应用人手，以广大普通电脑爱好者为对象，较为全面地介绍了电脑的基础知识、应用技巧和广为流行的应用软件；书中对近年来的经典游戏和最新的游戏精品，作了引人入胜的攻略指引并介绍了独门秘技，可供玩家们享用。本书将成为家庭电脑拥有者的良师，成为办公室电脑操作者的益友。

全书为16开，近400页，内附多幅精美彩插。

定价：28.00元，预计5月上旬出版，限量发行，欢迎到各地书报亭购买或来函订购。

电话：（010）68254471—1020

通信地址：北京海淀区翠微东里12号富国公司发行部　邮编：100036

世嘉世家

# 澎湃的电风

圣战风云 汹涌而来

这个游戏多少有点象《梦幻之星Ⅳ》，敌人会不定时出现，但采用的是现时战斗系统。而且游戏似乎无练级一说，加 LV 只是增加 MP 及 HP 各种数值增加的极少。无论怎样，这款很有特色的 SEGA 式的 RPG，是现在 MD 玩友们的一部“大片”吧！

MD　厂商 SEGA　类型 RPG　容量 16M




## 一款具有华丽画面和优美音乐的 RPG！

二十周年庆典之日，本作主人公王子穆（ムウ）一醒来，就被塞拉（セイラ）叫去见国王。见到国王，话没说上两句，只见地动山摇，敌人的生化兵杀进王宫，王侯将相连同穆一同逃入地道，生化兵也进来了，国王王后被杀。



▶美丽的宫殿被恶魔们破坏了。

在地道底层，大地之咒法师奥恩兹（オーンズ）告诉王子，法术分为“固、液、念、暗、风、光”六种。王子与他对话，奥恩兹传授了“固”的回复咒。与塞拉之外的另一人对话，那人当场化身为暗之咒法师鲁菲德（ルフィード），抢走“暗”之法典，奥恩兹去阻拦，怎耐年迈，被一击毙命。塞拉冲上去也被烧伤。穆再也忍不住，与鲁菲德干了起来。但哪里是对手，只是一击便死去。时空之使出现了，唤醒穆，使穆以“光之咒法师”的身份回到过去，阻止这场灾难。

王子醒来，发现自己在西都镇（ヒドウの町），魔战士萨姆尼巴尔（サムニバル）正在镇中抢女法师。与穆撞了个满怀后，扬长而去。先不管那么多，到被破坏的咒法屋的地下，那里有宝物及木杖（木の杖），一定要装备。之后去街上找一个妇女打扮的人，她会问问题，先答：“否”，她便会传授“固”的攻击咒：“サングバラン”。用该咒法在她面前试验后，便可离开。

出去打打敌人再回到镇上，与一个房子中的老者对话，他会给 1000G。往北走，来到依斯南镇（イスナンの町）的一幢有卫兵的房子前，与卫兵对话答：“是”，再与村口老人对话答“是”，就可以上楼。与将军对话答：“是”就可以得到寨子的钥匙（砦の键），门口的卫兵弗兰（フラン）便会加入。有了他，让他护卫，可使逃走率达 100%。

与他一同往北走，去萨基尔寨（サギルの砦），门口的妇女提醒穆要在寨中购得“固”的防御咒ナルム方可与寨中 Boss 决战（以后所有咒法尽量买齐，因为除开始几个咒法外，咒法只能靠买，无法从宝箱中获得）。进入寨中，收拾了那个家伙，走到墙上那个约火把的高度的机关前选：“是”即可将士兵全部救出。

回到依斯南镇，向将军交了差，与弗兰一道往北“翻”过山，再向南来到伊尔克巴哈尔城（イルクバハルの城）。城中的武器及装备用具颇多，真爽呀！从城中地道走到在群山环抱中的“固”的遗迹。遗迹果然是千年建筑，地上一踩一个洞。好不容易找到“固”的法典。回到伊尔克巴哈尔城中，与国王对话，公主珂莉亚（クレア）决定与穆同行，寻找姐姐。

出城后，向南走，绕过山向北走来到小渔村萨拉萨（サラーサの町）。与最上方的房子中的人对话，他便会走出屋子，站到船边。再与他对话，村民便会开船，使向另一大陆。正当来到海中央，海盗戴西克（デシグ）开船来袭。先群殴后单挑，戴西克便会将穆送到对岸。注意与戴西克单挑时不管三七二十一，用“固”的攻击咒，他三个回合就会落败，与他对话时答：“是”。

对岸的奇塞哈尔镇（チセハルの町）口有个士兵问穆是不是海盗，随便回答便可。出镇往北走，来到修榭镇（シュシェの町），北上海边，去叹息的监狱（なげきの牢狱）救人。在监狱顶层从洞中跳下，有时会掉在二层的平台上，有不少宝物。来到地下，萨姆尼巴尔将牢房的钥匙（牢の键）给看守后又扬长而去。穆等三人冲入地牢中，杀掉看守，取得牢房的钥匙。在救出的人中，有弗兰的爱人，弗兰与珂莉亚告别，对话中，答：“是”。弗兰与女友走了。

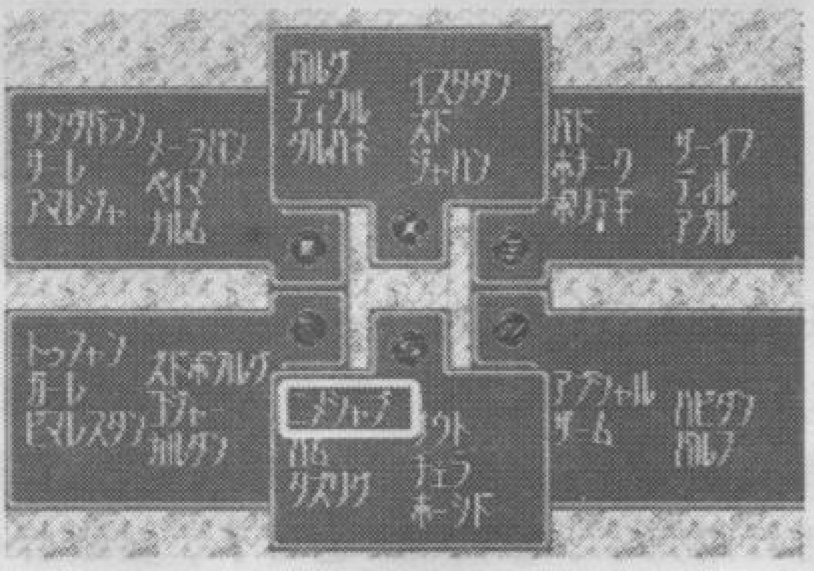
在叹息的监狱门口，一个女人告诉穆，海盗戴西克在修榭镇的宿屋等他。穆欣然前



◀游戏的战斗画面既漂亮又有特色。

往，在宿屋二楼，戴西克送给穆铁项链，并加入冒险的队伍。南行数"里"，进到塔佩斯丹城(タペスタンの城)中，国王说南方的国家出现了妖怪。穆同意帮助除妖。出城后，继续南行，遇山挡路，走山的西面，来到温泉镇麦迪奥(メディオの温泉町)。与镇中咒法屋中咒法师对话，用铁项链换来"コダムの书"。在镇子里的山洞中有件宝物，洞的尽头有楼梯，楼梯上盖着布，走上楼梯，看见……。

出了镇，原路返回，用"コダムの书"灭掉大头目。在火旁的奥尔德村(オルドーの村)中，老人告诉"念"的遗迹"左右逆向"一事。虽不知是什么，先往南，走进遗迹中，无论怎么前进总在第二层转悠，突然想起"左右逆向"。果然，有个石雕左右逆向，走到石雕前，对话，选"是"，将石雕移动，秘道打开。往前走，来到许多火精灵守护的地方，这些家伙用"念"的"コジヤー"攻击，十分难缠。其实，只须碰上后选"逃跑"即可消灾。往里走，遇到萨姆尼巴尔正偷"念の法典"，穆刚到，他就逃走了。不管怎么样，追！冲出"念"の遗迹，向南追查。



▶游戏就是围绕着这六部法典而展开的。

先到达一个叫班达姆村(バンダムの村)的地方，休息后往南走，会看见"山道"。不要去，继续南行，会进入哈利夫镇(ハリーフの町)。这个地方已被萨姆尼巴尔破坏了，到处残垣断壁，音乐悲凉。在一间屋子里会遇到一个老人，与他对话并可在此镇中取得宝后离开镇子。走上山道，山道上有一柄青龙刀，是戴西克的究极装备(在当时，武器店中无一能比)。

下了山道，与道口守在井边的老人对话，他会让开，穆在井边调查，选"是"便可进入井中。进入王城，将HP及MP补满，去见国王。与国王一对话，他不由分说，就让大臣带穆去睡觉。到了半夜，国王突然闯入，变成妖怪，穆从梦中惊醒，杀掉它们后，取得哈利夫的钥匙(ハリーフの键)。一个年轻人出现，领穆去一个地下暗道，救出城中的人及真国王。在地道中，珂莉亚找到姐姐，离穆而去。但青年人表示愿与穆一同冒险，并告诉穆，他就是流浪剑士巴拉姆(バラム)。

去城中找咒法师，法师请穆帮找一块玉。穆便出城向南顺着山走，会发现地图上没有的小山洞。管它呢，进入里面再说。在洞里转了几圈找到玉石，回到哈利夫城，将玉交给咒法师，咒法师才肯给穆"カヤイの书"，此书可用于退水。得了"カヤイの书"后，向西走，再向北走，来到海边，发现一块半岛。不管有路没路只管向前冲，这一冲就冲进了"液の遗迹"。"カヤイの书"果然神效，水退去，进入遗迹。

在遗迹中，走右边的时空通道，来到一个建筑物上，走到最下面的时空通道，来到一个类似"树形结构"的地方。在第6个通道内，会遇到正在偷"液"之法典的萨姆尼巴尔，这个十恶不赦的，砍死他。注意他旁边的小角色，会使"念"的攻击咒"トウフヤン"，我方人员一击必死，所以要快消灭。萨姆尼巴尔太逊了，一下子就被砍死了。穆夺回了"念の法典"，也得到了"液の法典"。

从"液の遗迹"出来，往西走，有个叫库亚特镇(クアトの町)的地方。镇里一栋房子二楼有个宝箱被一个女人挡住了，但仍可开启，里面是一把"真红の剑"。出镇后，往西走会发现过海沟的地道，通过地道，到达另一大陆。

沿山北上，在两山之间有努汉城(ヌーハンの城)。刚进城，一海盗来报，戴西克的老母病了，戴西克匆匆离去(若在此之前将戴西克的装备御下可小赚一笔)。进到城中，上到二楼，有一白甲剑士与众不同，与他对话，他说他叫努克(ヌーク)，愿与穆同行。在努克旁边的房间中有宝箱，但暂时拿不到。

与努克一起往南(回)走，在山的西面的海边有一个伊姆(イムの町)，那里的人很怕生人。与一老者对话，老者说龙要吃小孩，并问是否愿意屠龙。当仁不让，答"はい"，老人给穆塔的钥匙(塔の键，一定要得到！)。在村中往北走，看见三个被缚的小孩，救下他们，龙一来，便将穆叼走了。龙飞到凯尔姆塔(ケルムの塔)，别去打龙，毫无用处。往塔下走，在一间小单间的墙上有机关，机关一关，塔中的讨厌生物便不再出现。在宝箱中找到了"龙の石"，再到楼上找龙挑，刀枪魔法皆无用，只需使用"龙の石"便将龙降伏了(龙的塔内有许多宝物)。

龙将穆一行带回伊姆镇，穆再走回努汉城。到三楼与国王对话，拦在宝箱房间的人便肯让开。拿了宝箱中的东西之后，出城向北再沿南山走，就可以找到努艾斯泰镇(ヌエステの町)。这时，一定要有"固"的"ペイマ"咒，否则……。往北，看到"气の遗迹"遗迹中的法典已无影踪。不管那么多，往北。看见一小山洞，洞中有堵墙，若用"サングバラン"攻击会让自己受伤，只有用"ペイマ"墙才会消失。进到里面，看见一个女的，将她救回努艾斯泰镇，镇里的医生说只有北方国家的药才能救她。

取药去吧，通过地形怪怪的、有许多死路的、大路间的通道时，在最左边有"念"的攻击咒"トウフヤン"，很强的咒文哟，一定要取得。而出口在通道的右边。啊！新大陆意味的是——新、强、怪的敌人，要小心它们！

靠最西面的山往北，就可以到达尼尔夫城(ニルフの城)，一张口与人对话就会与敌人交战，有些宝箱是要杀敌后才能取到的。在二楼有个国王打扮的人，先补满HP，上去砍他。他的HP一定足超9999，打了



◀岂能容忍家园被践！

好久，才将他打败，并夺得了地牢的钥匙(地下牢の键)。

先卸下努克的装备（为了得钱嘛）。在地牢中救出那个故事开始时被捉走的女法师。这时萨姆尼巴尔冲了进来，眼看着他抢走法师，努克追去了。努克一走，穆只好与巴拉姆上楼看个究竟。杀了两个门卫后，女法师将“秘药”给穆(一定要先救人，不然法师不给药的)。带着药，穆狂奔回到努艾斯泰镇，秘药很灵，女剑士希尔克(シルク)得救了，并把“气の法典”交到穆手中，并说一定要帮穆铲灭这个大阴谋。

究极组合终于齐了，大伙儿先来到尼尔夫城再往北，绕过山向西再向南，就可以到达“光の遗迹”遗迹中藏有“光の法典”。得到法典，上面的字说到佛尔镇（フォルの町)旁的地道中去，法典可将门打开。原路返回，到了平原地区往东走，走到山边，靠上向北，就可找到地道。通过地道，看到了亚兰塔(ヤーランの塔)，“塔の键”有用了吧！

哇！塔中尽是好东西！最棒的是“液”的攻击咒“ゼルゼレ”好强呀！在四楼会遇到奥恩兹，奥恩兹让穆先去奇赛汉镇(チセハンの町)，再来塔边的半岛过海与鲁菲德决战！没得说，先去奇赛汉镇。镇中石像边女法师问话，答“是”后来到塔东北方向的半岛，水退了，走过去吧！刚走到一半，邪恶的鲁菲德让水涨了回来，快逃！回到半岛，正在发愁的时候，戴西克来了(还有朋友可靠啊!)，用船将穆渡到了对岸。

对岸只有一座小镇，镇中有道具卖，将能不要的东西都不要(除了装备外)，买满复活石(ふつかつの石)就可以绕着山来到鲁菲德的城堡前了。

城里的兵不必管他，只须往前走，在城的偏店中找到了萨姆尼巴尔，该来个了结了！蜂拥而上，将他打败！得到了“アズールの键”出城存盘，再进来，用它打开铁门。在楼顶有个看守时空门的笨蛋，砍！杀了后，出来存盘再进城，进入时空门，来到一个怪地方，有个怪物，上去杀了！可这家伙不一般，且教玩友一个打败他的方法：希尔克护卫，穆用“ゼルゼレ”，巴拉姆用道具回复HP及MP及生命(知道“ふつかつの石”的妙处了吧)！

费尽九牛二虎之力杀了那个树精，之后千万记住，每杀一个人都要记住存盘！往里走，又遇到一个家伙，会用回复系法术，用刚才的方法，弄死它！再往前走又有一个看门的，魔法很厉害，但终难逃一死。三个门神大概已用尽道具，回去买吧！这三个门神第一个以攻击为主，第二个是攻击加法术，第三个则是以法术为主。存了盘，又往里走，看见女法师正被一个士兵带去见鲁菲德。鲁菲德就在眼前了，而士兵又脱了伪装，哦！是努克！鲁菲德一见女法师就欲杀之而后快，一个妖火，努克飞身上前，挡住了。穆等人冲了上去，看见地上的努克，愤怒了！女法师将五本法典做成了“五えの宝玉”便与鲁菲德干上了。千万注意，先用“五えの宝玉”解开魔法禁锢，再用“念”的逆咒法“カルダン”防止“トウフセン”的损害，再重复原战斗方针。两个卫兵被杀后，鲁菲德摇身一变，一个巨大的怪物！而且一次能攻击三个人，穆只管放水龙，莫要理他，加HP、MP都交给巴拉姆了。一番难以想象的苦战，巴拉姆的最后一个复活石用完了，穆的MP也尽了，在最后一条水龙激起的水花中，鲁菲德完蛋了！哈，哈，哈……！



◀邪恶终究难逃覆灭的下场。

好畅快呀！

故事回到开头，穆一觉醒来，哦！大家到王宫里玩啦！珂莉亚、弗兰都到中年了，大厅里有几尊塑像，嘿！有穆、还有努克！在国王的宫殿中，又重复了开头的那段话，突然，大地巨烈颤动，鲁菲德???不是，进来的是戴西克，哦，他已经秃顶了！……

文/秦为　责编/PINSER

## 各个时期的攻击，与护卫的最佳搭配

| 攻击 | 护卫 | 原因 |
|---|---|---|
| 珂莉亚 | 弗兰 | 珂莉亚素早高嘛！ |
| 戴西克 | 珂莉亚 | 能装备青龙刀攻击力高 |
| 努克 | 戴西克 | 努克素早，攻击力高！ |
| 努克 | 巴拉姆 | 努克素早，攻击力高！ |
| 巴拉姆 | 希尔克 | 500多的防御力，护卫的最佳人选！ |

哦！护卫可不是单纯的替穆挨打，而是让穆在念咒时不被打扰，若一个咒法被连续二次攻击，即被打消，须得从头来过，这也是防止敌大咒法使出的绝招！但是护卫是不能帮防御法术攻击的。

## 魔法一览表

| | 攻击 | 防御 | 回复 | 辅助 | 其它 | 逆咒法(防攻击咒) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 光 | バルグ(17,4) | デイワル(20,4) | ダルハネ(22,4) | イスタダン(34,5) | ズド(4,3) | ジセハン(5,2) |
| 气 | バド(22,4) | ホナーク(31,4) | ボリテギ(5,3) | ザーイフ(10,3) | デイル(15,3) | アブル(5,2) |
| 液 | ゼルゼレ(44,5) | アブシセル(4,3) | ザーム(10,4) | ダルセチユ(15,4) | ハビタン(22,4) | バルフ(5,2) |
| 暗 | ニメシヤブ(10,3) | バム(17,3) | タズリグ(23,3) | サウト(4,4) | チエラ(5,5) | ホーミド(5,2) |
| 念 | トウフヤン(23,5) | ガーレ(26,4) | ビマレスタン(33,5) | ズドボゾルグ(9,4) | コジヤー(8,4) | カルダン(5,2) |
| 固 | サングバラン(5,3) | サーレ(9,3) | アマレジヤ(16,3) | メーラパン(21,4) | ペイマ(29,4) | ナルム(5,2) |

表中数字前者为所耗MP，后者为吟唱时间。

# 光明力量Ⅱ——古老的封印

游戏学习 两不耽误

被恶魔附身的卡拉姆王向格兰西尔发动了侵略战争，主角一行当然不能坐视不管。卡拉姆的将军雷蒙是一位刚直的武人，他的良心又怎能允许这样的战争在这样继续下去。故事将怎样发展呢?请继续收看。

MD　厂商 CLIMAX＆SONIC　类型 RPG　容量 16M　发售日 93年10月




## 大胆尝试，一边攻略，一边学外语！

(接第三期)

お前たちでどうよってじだ?まったくつきあいきれないぜ！おれ样は城かえでたら、すきにさせてもらうからな。

那你们要怎么处理? 真是的，交友不慎啊! 等我回城里时，会帮你们制造逃跑的机会。

士兵：おい……お前たち……ど，どこからはいった……

喂……你们……是那里进来的?

杰波：あの……あの……けしてあやしい者では……

这个……这个……我们绝对不是可疑的人……

### 大厅

弓兵：それ!すごいほうせきですね!

哇!好棒的宝石呀!

卡拉姆骑士(ガラムナイト)：これか?ふふっ，すごいだろ!これは王样からいただいたんだ!

这个呀?呵呵，很棒吧!这是从国王那里得来的哟!

弓兵：れいのネズミをつかまえた，ごほうびにもらったんですね?

这是不是捉住那只老鼠所得到的奖品呀?

卡拉姆骑士：ネズミが持っていたほうせきを王样にけんじょうしたところ、気前よく2つのうち1つ!光のジュエルを下さったんだ。

我把老鼠所持有的宝石献给国王，国王就把其中一个，光之宝石赐给我!

士兵：待てくどう见てもあやしいやつらめ!くせものだ!くせものが城中にしのびこんだぞ!

等等! 怎么看都象可疑的人! 是入侵者!入侵者潜入城里面来了!

### 大厅

卡拉姆骑士：ネ、ネズミ……きさまはおれがほうせきをとりあげてろうにぶちこんだはず……

死耗子……你把我的宝石抢去也是没有用的……

杰波：ふん!大とうぞく样の上前をはねようとするから、こうにうことになるのさ!さあ、あのほうせきを返してもらうとするか!

哼! 在我盗贼大人面前居然还那么嘴硬!快，把那个宝石交出来!

杰波：あっ、あった、见つけたぞ!

啊，有了，我找到了!

杰波：やい!ガラムの骑士やろう!もうひとつのほうせきはいったいどこにあるんだ!

喂!卡拉姆的混蛋骑士!还有一个宝石到底在哪里!

卡拉姆骑士：ガ——……ガラム王样がえんせいにお持ちになった……そのほうせきもいつかガラム军がきっとうばい返ぞ、かかくご……していろ、ぐふっ

卡、卡拉姆王带去远征了……而你的宝石，卡拉姆军不论何时一定会讨回来的……你等……着吧，(死去声)

杰波：これは……おれが古えのほこらから、ねすんだ光のジュエルだ。もうひとつひつようだけど、とりあえず　これは渡しとく!さあ、うけとつとくれよ!

这是……我从古老小庙中偷来的光之宝石。虽然还有一个，不过这一个先给你!快点拿去吧!

杰波：あれ……光のジュエルが……かつてにボウイのくびにまきついちまったぜ…??あれ?とれない…どうしてもとれのいよ!呪いでもかかってたのかな?まあ……それの呪いはあとで教会でといてもらう，として……これでひとつめは返したぜ!しかし……もうひとつの方をガラム王が持っていったなら，おれも行かなきょならない!ボウイ!おれ样もグランシールに　つきあうぜ!

嗯……光之宝石……怎么会自动镶在博维的头上……?? 嗯? 拔不下来……怎么样也不动啊! 大概是受到了诅咒了吧? 嗯……等会我们到教会再把你们的诅咒解除……不管怎么说……已经有一颗宝石拿回来了! 可是……还有一个是被卡拉姆王拿去了，这样的话，我也要跟你们去拿回来才行!博维!那我也加盟格兰西尔吧!

杰波：なんといってもおれ样はせいぎのとうぞくだからな! せきにんかんが强にのさ，グランシールにしゅっぱつだ!

不管怎么说，我是一位侠盗，而且富有强烈的责任感，那么大家朝格兰西尔出发吧!

### 卡拉姆城外

弓兵：ちょっと　待て!お前ら!谁のゆろしでガラム国からでてきたんだ! グランシールをせんりょうするまで、谁も表にでてはならんはず!

喂，给我站住!你们!是得到谁的允许而出城的!在占领格兰西尔国之前，应该谁都不准出城才对啊!

杰波：あ……いいえ……そのう，ガラム王样におとどけ……わすれ物をとどけに行くのです!

呃……这个……我们是把卡拉姆国王……忘记带的东西……送去的!

弓兵：なに?王样がわすれ物だと!うーむ、きいてないぞ!

什么?国王忘记带的东西!嗯——,怎么没听说啊!

**士兵:お前たち どうした!なにかもめごとか?**

你们在做什么,有什么事吗?

**弓兵:ガラム王样がわすれ物だと……あいつらがとどけに行きたいというのだが……どうする?**

他们要把国王忘记的东西……送过去……我们要如何处理?

**士兵:……王样がわすれ物?それほどだいじな物なら、とどけんわけにはいかんが……ガラム军いがの者がとどけてはあとで、どんなおとがめがあるか?そうだ!私がとどけてやろう!いま、私がとどけ物をうけとりに行くからな。**

……国王忘记带的东西吗?如果是很重要的物品,那又不得不拿给国王……可是由卡拉姆军以外的人送过去,又好象有点不太妥当,有什么好方法呢?对了!由我送过去就行了!来,现在把东西交给我,我把它送达国王那里。

**士兵:さあ、王样へのとどけ物を渡してもらおう……あやっ、お前……どこかで……あっ!きさまはハウエルの所でつがまえて、ろうやにいれた子ぞう!……どうやってにげだした!——みんな!气をつけろ!グランシ——ルのスパイが国にむかおうとしているぞ!**

那么,把国王忘记带的物品交给我吧……咦,你……好象在那里……啊!你,你不是在霍艾尔那里被我们捉起来,关进牢里的小孩吗!……怎么会逃出来了!——大家注意!格兰西尔来的间谍现在要回他们的国家了。

**杰波:や、やばい!ばれちまったぜ!しかたない……战うか!……**

不妙!身分暴露了!没有办法……只有战斗了。

### 格兰西尔城

**库伊(キウイ):ブル、ブル、ブル……カメー、ふるえています……名前をよんでみますか?(ボウイはキウイといいながら、てまねきしてみた)、カメ、カメ。**

(发抖状)……一只乌龟正在发抖,打哆嗦。你要叫它什么名字呢?(博维一边叫着库伊,一边向它招手),乌龟、乌龟。

**士兵:ガラム王はどうなされたのだろう?あのような魔法を使われるど、きいたこともなかったぞ!**

卡拉姆王到底要做什么?想不到他居然会使用这种魔法。

**士兵:ガラム王のいれれていたことはほんとうはウソだったのか!グランシール军はわれらガラムにてきいなど、いだいてはいなかった!**

卡拉姆王想要做的事该不会是假的吧!我们格兰西尔军对卡拉姆一点敌意也没有,为何会变成这样子!

**士兵:われらグランシール军はせいいっぱいガラム战った、しかしガラム王の魔法の前には、なすすべも なかったのだ……**

我们格兰西尔军已尽全力和卡拉姆军战斗,可是在卡拉姆王的魔法下,我们的武力完全没有用……

### 正厅

**雷蒙:そこまで!そこまでです!私にこれにじょう……剣を使わせないで下さい。**

你们的武力已全部瓦解!投降吧!从现在起……我不会用剑来对付你们。

**阿斯特拉尔:ガラム王はどこへ行った?もしや!古えのとう……グランドシールに 行ったか!くるなといわれても 行かねばならぬのじゃ!**

卡拉姆王到那里去了?难道!是古老之塔……"大地封印"那里去了?那这样的话,我非去不可了。

**雷蒙:ごかないで下さい!でないとあなたのことを倒さねば なちなくる!**

请不要动!如果你再上来的话,我就非把你打倒不可!

**阿斯特拉尔:レモンよ!れいせいになれ!お主ほどの武人であれば、もううんづいなであるうが?ガラム王のいわるとおりに、わが国が战をしかけたのなら、いくうでもわびをいれようぞ!しかし……ガラム王の行どうはどうせつめいをつはる气じゃな?なぜひとりできえたのだ!**

雷蒙啊!你理性一点!你算就是一个武人,也应有头脑吧?只听卡拉姆王的话,就要和我国作战,好象被人操纵一样?可是……卡拉姆王的行踪为何不交待?为什么自己一个人走!

**雷蒙:やめろっ……やめてくれ!私は……私は武人として!**

停止……住口!不要说了!我……我只是一个武人而已!

**阿斯特拉尔:いいかげんにめをさまさんか!お主をのめはふしあなたのが?ざんねんじゃがやつは恶魔にのりうつられたのだ!……もうガラム王ではない!**

你不要逃避,快醒醒吧!难道你是睁眼瞎吗?他已经被恶魔附身了,不是原来的卡拉姆王了!

**爱莉丝(エリス):いやっ——やめてちょうだい!おとう样!アストラル!谁か助……**

不要啊……请快住手!父王!阿斯特拉尔!有谁快来救我……

**王:ああ!あのエリスの声だ!**

啊——!那是爱莉丝的声音!

**阿斯特拉尔:し、しまった!行きがけのだちんに姫样をつれて行ったか、もうこうしてはおれんぞ!**

糟了!卡拉姆王临行前顺便也把公主给带走了,已经不可以原谅了!

**雷蒙:アストラル殿 お待ち下さい、それいじよう进まれると……**

阿斯特拉尔大人,请你站住不要动,从这里已经不能进……

**阿斯特拉尔:お主もかんしということで、ついてくればよかろう!どうじゃ!うむ、われなかち ねいあんじゃ!**

干脆你假装监视我,并且带我进去!怎样!是个不错的方法吧!

**阿斯特拉尔:お前たち!なにをしとるか?はやく私についてまいれ!**

你们还杵着干什么!快跟我一起进去!

**大臣:……おっ……よく见れば、お前はボウイではかいか!これはよいところにきたぞ。ガラム王と姫が古えのとうに!私も气が气ではないのだ、どうかつれて行ってくれ!**

……噢……见到你真好,你是博维吧,对吧!你总算回来了。卡拉姆王和公主正要往古老之塔去!我虽然想去,但是有一点害怕,你带我去好不好!

**王:おお ほんとによいところに,わ私も行くぞ!古えのとうに姫を助につれて行くのだ!**

噢,你真好心,那我也要去!一起往古老之塔去解救公主!

### 古老之塔外

**雷蒙:う……ぐうう…はやくエリス姫をたすけに行くのだ……アストラル样のいわれるとおるり,王はべつんになってしまれた。あれは……あれは恶魔だ!オレか…オレはもうダメだ。オレの中にくろいガスがもはやたすからん……ウグッ**

唔……唔…快,快去救爱莉丝公主……正如阿斯特拉尔所说的,国王已经完全变了一个样了。是……是恶魔!而我……我已经不行了!我中了黑色的气体瓦斯,也许已经无法活下去了……,唔

(未完待续)

责编/PINSER

# 神秘的约柜

上古神器 七域迷踪

在逐渐了解《MYSTIC ARK》的系统和特征之后，就会觉得这是一款很有特色的 RPG。虽然它的战斗画面并不是很刺激，但它的音乐却非常悦耳，而谜题更不用说是有难度又有创新。确实，就象上期我们说过的那样：这款游戏真是相当“谜”人哟！

| SFC | 厂商 ENIX | 类型 RPG |
|---|---|---|
| | 容量 32M | 编号 SF32011 |




## 只剩下三个世界了，游戏的“谜”人程度一点儿不减！

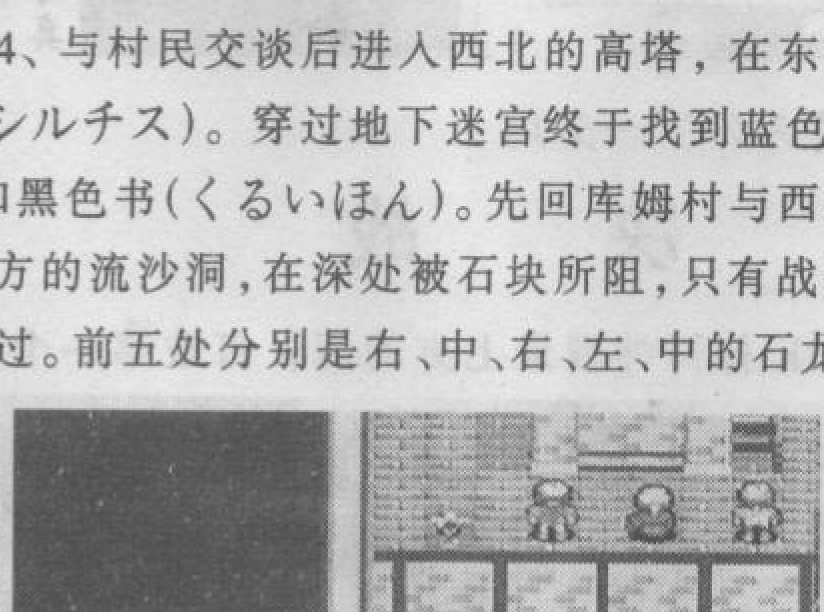
### 风之世界

1、用火之 ARK 点燃神殿北边小屋门外的油灯，再对书架用智慧 ARK 并调查从而进入密道，接着调查烧瓶(①→③)来到风之世界。

2、身边的雕像可作传送用，而木之 ARK(きのアーク)就在宝箱内却不能拿。顺序与长老、右边村民、屋外的雷姆尔(レムル)、卫兵交谈离开拿拿卡村(ナナカ)前往东边的山。

3、在山洞中利用洞壁避风，来到一块石板前，用智慧 ARK 调查后回拿拿卡村，与长老交谈并过夜。次日前往西边的山，注意流沙道并不都能通过。在山顶突遇地震，再醒来已到库姆村(クム)。

4、与村民交谈后进入西北的高塔，在东侧救出西尔奇斯（シルチス）。穿过地下迷宫终于找到蓝色书（あおいほん）和黑色书（くろいほん）。先回库姆村与西尔奇斯交谈再去南方的流沙洞，在深处被石块所阻，只有战胜某一石龙才能通过。前五处分别是右、中、右、左、中的石龙，第六处只要推动岩石即可。最后找到古代之镜(こだいのかがみ)。



▶宿屋被毁后可以在此回复并记录，而且是免费的。

5、进入高塔南侧的房屋，爬上中央控制室战败克劳恩（クローン）。利用移动地板前往三处地下开关并逐一关闭，最深处的总开关要用智慧 ARK 关闭。与门外的西尔奇斯交谈后再度进塔，原先的结界被黑色书解除。上至塔顶，对操纵杆使用智慧 ARK，再力之 ARK，于是巨人将塔放倒。

6、西米尔以塔为桥进入岛上的建筑，在地下见到许多密封仓，并有克劳恩窜出袭击，在最深处与库加（クーガ）交谈后开战，他十分强大。取胜就能关闭他身边的电脑(③→智慧 ARK\①→①)。

7、回到拿拿卡村与长老交谈，进屋再交谈才能取出木之 ARK。



▲在这里调查能找到什么呢？用木之 ARK 试试吧。

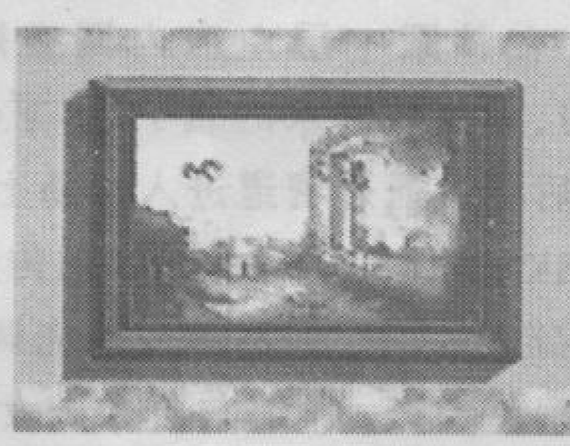


▲用过后就能进入金币 (G) 换银币(P)的场所，注意对换率！

### 暗之世界

1、回神殿后可从南瓜旁的柜里取 4 样宝物（③→木之 ARK\①→③\①→②……，中间不要退出）。对二层的铅笔用木之 ARK 再调查门厅的画(①→②)，就能去暗之世界了。

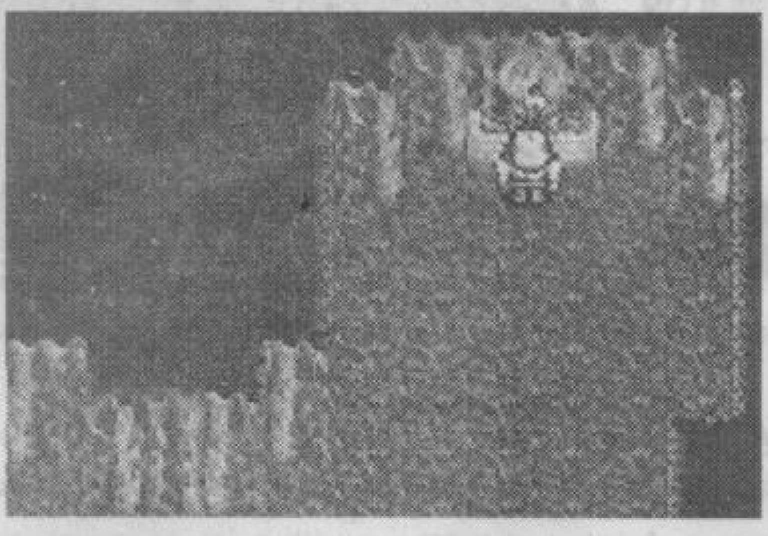
2、这儿不能使木像还原，也没有回神殿的路，但每张床都能睡觉（上床面对墙调查）。先后调查两间屋里的日记(①→②→①)，在走廊中调查两幅画(①→③→③)，……直到变成鸟在左上角为止。调查北屋电视(①→②)，之后进餐厅调查时钟(①→③→①)，取得“4”字(もじばんの4)，随之对火炉使用。在南边的屋里打开两只箱子（①→③），再调查餐厅那只箱子（①→③\①→①→②)，得到木箱的钥匙（きばこのカギ），对一只打不开的箱子使用能令餐厅北门打开。


◀把两幅图都变成这样就能听到开门声。

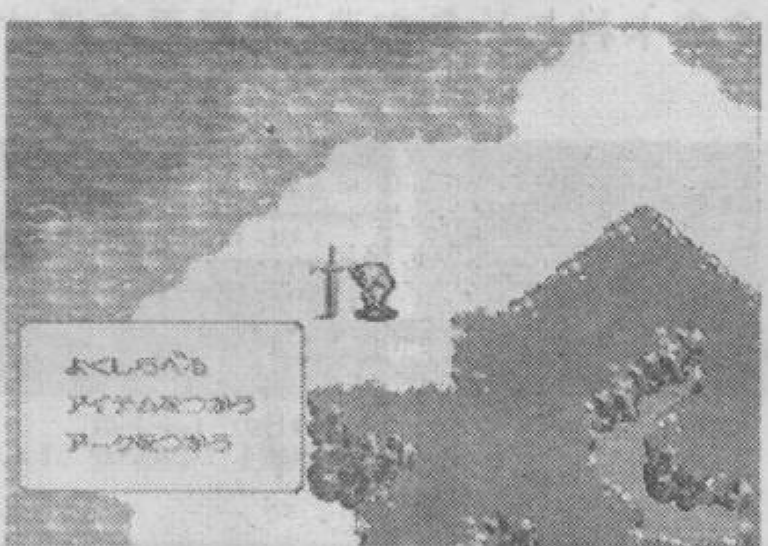
3、在地下室调查蛛网(①→②→②→②)，在对门调查火炉(①→③)和桌上的蛋(①→①→①→②→①)，获得壁虎尾(トカゲのしっぽ)；在下条走廊的左下房内先调查瓶子(①→②→②→③)，取得柜的钥匙(タンスのカギ)；再对柜子使用并打开(①→②)，从而进入右上房关上开关。如果把壁虎尾喂给前面右端房中的麻雀后返回右下房中即可与怪兽作战，取胜就能去前面屋里开宝箱。

4、离开地下室，在上层走廊左下房里调查柜子

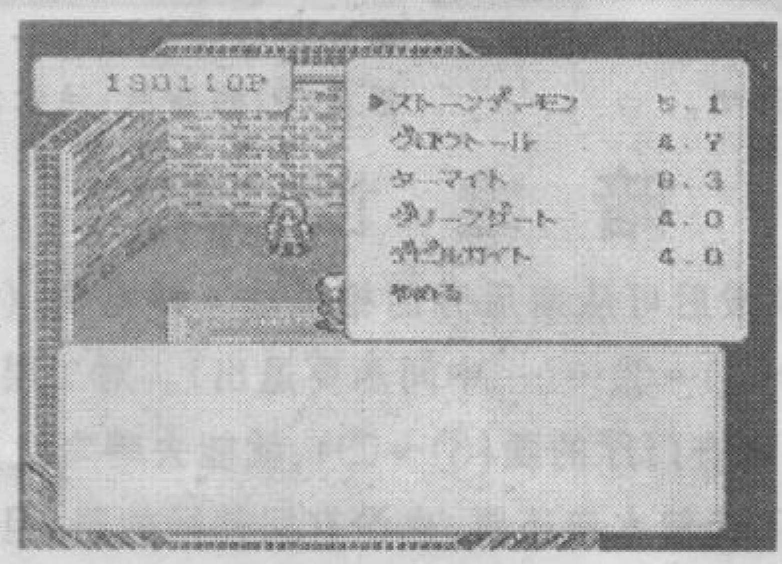
(①→③→②→①)，取出酒杯(ワイングラス)；从右下房的柜中取白酒(しるワイン，①→③→②→①)，然后在桌前(选①→③→④→②→①)，从而进入右上房内。先调查时钟(①→③→①)，得到钟的螺丝(とけいのネジ)，再对桌上的钟使用，最后调查隔壁桌上的瓶子(②→螺丝→③)，使两个石像眼睛睁开并打开房门。调查下条走廊右下房内左下角的罐子取得紫水晶(むらさきすいしょう)，对对面的五个石像及刚才的两个使用，令它们闭上眼才能打开房门。下间房有四张桌子，按右、左、上、下的顺序点燃蜡烛(①→②)，于是得以进入存放水之ARK(みずのアーク)的房间，取得后自动回神殿。



▶对这眼泉水使用光之ARK，左边的铁门就能打开了。



▶这柄巨剑可拔不出，不过使用力之ARK后再调查就能进入怪兽角斗场。



▶在这里可以对角斗的怪兽下注；如果主角已用特技将某怪兽化作木像就能去隔壁比赛。

## 童话世界

1、在神殿一层左房内调查瓶子(③→水之ARK\①→④)，得到装满水的瓶子(みずのはいつたビン)，对火炉使用后即可通过密道进入小岛上的屋子。调查书(③→智慧ARK\①→②\①→②)就被传送到童话世界。

2、身边的罐子能回神殿。先调查右边的告示板，再进王宫与国王交谈，接着与赶来的女孩交谈，然后出王宫与喷泉边的她交谈，并对宿屋外的白色树用木之ARK得到三明治(サンドイッチ)和毒苹果(どくりんご)，最后与国王交谈并进入西南森林。

3、与树下的塞拜克(ゼペック)交谈，他会拉下藤条让西米尔爬上。在最深处击败狼人救出小红帽(赤ぼうし)。

4、与国王交谈后前往东面森林。先向东，画面切换后从树冠下的丁字路口拐向南，见到想要勇气的狮子。向国王报告后拿着介绍信(しょうかいじょう)去西北方的森林。

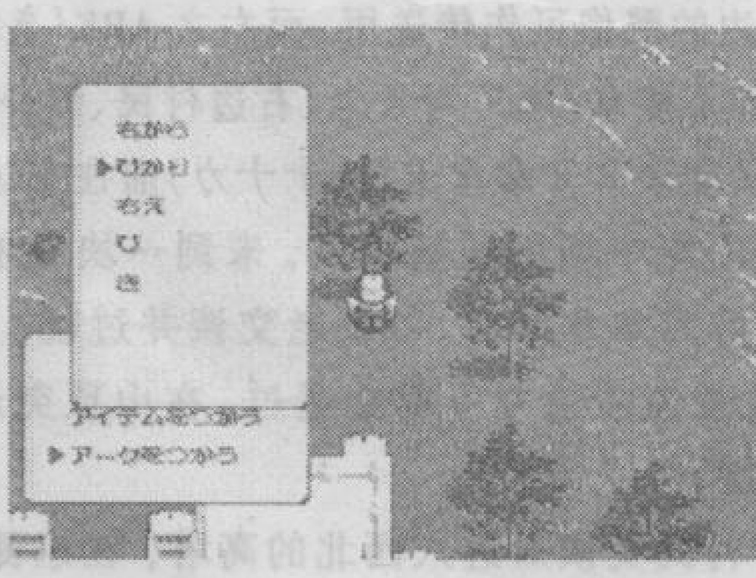
5、乘船穿过河道进入高塔，在顶层见到沃兹(ワズ)，交谈后回城，在宿屋与格雷塞尔(グレーセル)充分交谈。之后，顺序与国王、宿屋二层胖子、城西北屋里的蚂蚁、屋外的蚂蚁、城西的三只小猪、城东南屋里一层左边女人、喷泉附近的女孩、宿屋的胖子、国王、下层的胖子交谈，得到了白裙子(しろいドレス)。把它给东南屋二层的辛迪莉娜(シンデレナ)，与隔壁的塞拜克交谈后重返风之世界。

6、在库姆村最大的屋子的顶层有台机器，使用水之ARK就能取得玻璃球(ガラスだま)。但屋里的通道和楼梯全看不见，要小心摸索。与塞拜克交谈，在初遇狮子的大树前使用玻璃球(选19号)，就拿到了19号玻璃鞋(ガラスのくつ19)。

7、把鞋交给辛迪莉娜并参加舞会，不料暗出现并把四个人化为木像。与王子交谈拿到辛迪莉娜的心(シンデレナのハート)，分别在王座、小红帽的家、城东北屋中取得国王的心(おうさまのハート)、小红帽的心(赤ぼうしのハート)、鹅的心(がちょうのハート)。除了鹅的木像要调查屋外树墩(③→木之ARK→②)才能取得外，其他三只都在神殿大厅。

8、木像还原后先与大臣和国王交谈，随后去高塔却不见人影，返回后城里也没人(木偶可以回复和记录)，从王宫一层宝箱内取出隐身衣(かくしみのふく)，装备后进入南方森林。

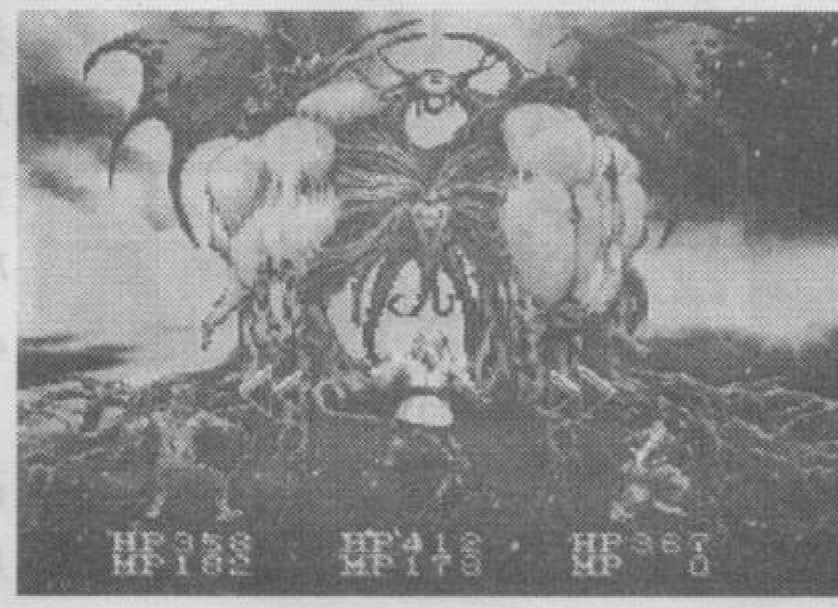
9、瀑布区先向右，按动宝箱里的按钮才能向左。在最深处战败暗，从而获得暗之ARK(やみのアーク)。



◀神殿周围的隐藏场所可真不少，这里使用光的ARK又能进入一处游戏小屋。

## 决　战

用暗之ARK打开神殿最上方的门，打败第一个头目后见到四个入口，进入任一个都要纵、横交替前进。一直向前就能见到最终BOSS。



◀这就是最终BOSS，它的闪避率是相当高的，上吧，勇士！

补遗：在第四世界——机械的世界中，修好了莱特坞村中爱因斯坦的实验室里的机械后要输入密码，现将上期遗留的密码图补充在此。

| | | |
|---|---|---|
| 9 | 7 | 5 |
| 3 | 1 | 2 |
| 4 | 6 | 8 |

文/刘鹏 杨柯来　责编/PINSER

# SA·GA 3 时空的霸者

**时空穿梭 霸者重现**




《SA·GA》系列是 SQUARE 在 GB 上制作的 RPG，也是 GB 上非常优秀的一个系列。一段时期以来，本刊所刊登的关于GB的稿件，受到广大 GB 玩友的肯定与欢迎。但由于篇幅有限，每期不能刊登更多的游戏攻略。所以请各位 GAME BOY 密切注意各期杂志中的内容。

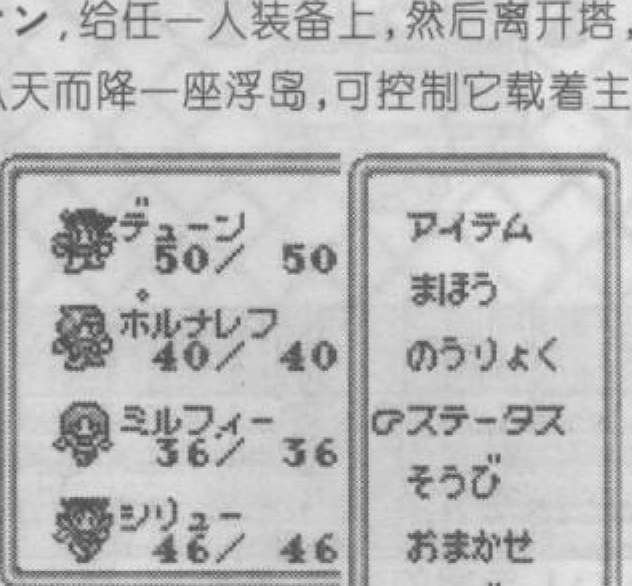
| GB | | |
|---|---|---|
| | 厂商 SQUARE | 类型 RPG |
| | 容量 4M | 编号 GB2026 |

## 又一款在 GB 舞台上活跃的超级 RPG！

| 行走中： | 战斗中： | 飞船上： |
|---|---|---|
| アイテム道具 | たたかう战斗 | はつしん驾驶 |
| まほう魔法 | にげる逃跑 | エンジン引擎 |
| のうりょく特技 | おまかせ自动 | ワープ时间机器 |
| ステータス状态 | ぶき攻击 | ぶき飞船武器 |
| そうび装备 | のうりょく特技 | オプション其它设备（包括复原器） |
| おまかせ自动 | まほう魔法 | |
| セーブ存档 | アイテム道具 | |
| | かわす放弃 | |
| | まもる防御 | |

### 攻略开始

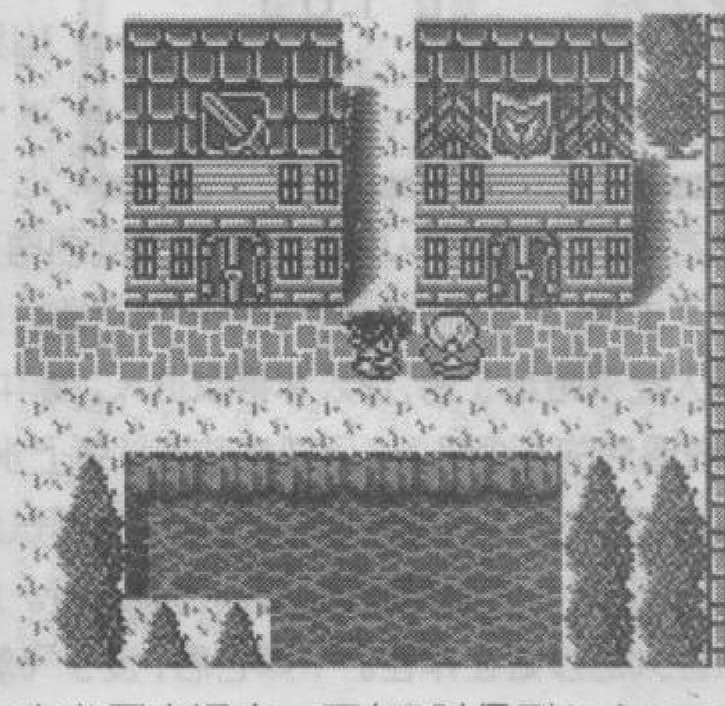
为4位主角取完名字后，便进入了魔界塔士的世界。本以为会是长长的序幕，却不料不问青红皂白，一上手即与敌人干上了。胜利后，发出原来是电脑模拟出的假想敌人，怪不得这么简单。而后被一老人带到村子西边的神殿，交谈后来到飞船舱内，不过现在还无法开动，只好离开。先在村子周围打几杖，等到 level up 到 5 级左右（安全第一），就可以去大陆北方的塔了。至塔顶，得到一个魔法**ムオン**，给任一人装备上，然后离开塔，在野外使用**ムオン**魔法，便会从天而降一座浮岛，可控制它载着主角们去别的大陆。




▶游戏一开始就有许多同伴。

一直往南飞，可看见又一座塔，但不让进去。在塔西北方（即神殿西面）找到一个山洞，进去后发现原来是一个村庄。来到下方的屋内，与中央那人交谈，得到一个飞船装备。回神殿，却发现路口为一怪物所阻，打败它后进入神殿，在进飞船前，第5人离开。将刚得到的装备装在飞船上之后，发现时间机器能开动了，可以去**かこワープ**，不容置疑，出发吧。

走出神殿，在东边的森林与一老人交谈后，他离去。用**ムオン**魔法往南飞，到一个山洞，在打败一女子后，成为同伴。继续深入，见到敌头目后，与之战斗（使用第5人的雷系魔法攻击相当有效）。若战胜，则可得到一件飞船用的武器，回飞船（在山洞以西的村庄内道具屋可得到一个秘宝，装备在飞船上成为复原器。进入操作台右边暗室，可见到一架机器，屏幕显示的那个角色会在站上去后恢复原形）。



◀城镇中的路面、植物、水塘、房屋等，均十分漂亮。

回飞船后，却发现被自动带到山洞村庄内的屋内，与中央那人交谈可得到**サモン**魔法。再次返回飞船，回原时代，去山洞村庄，与下方屋内的人交谈得知此地的海上出现一座城堡。有必要去调查一下（同时得到**とうのかぎ**），但现在还不能去，先去一趟原先不让进的塔（村东南面）。来到塔顶，战胜头目后得到一把钥匙（**カオスのかぎ**）。随后来到海边，面对海使用魔法**サモン**，于是主角们被一气泡包围，来到海上（用A键切换“海面”或“海底”，B键上岸）。潜入海底，来到那个城堡处，找到入口。进入后使用钥匙打开里面的大门，经一路厮杀，来到头目处。与之战斗并取得胜利，可获得飞船的武器及时间机器配件各一件。

回飞船，乘时间机器出发去**みらいワープ**。出得神殿，往南至一塔，而后往西，来到一处小岛，上岸后发现是一块墓地。调查第2排左起第3块墓碑，它居然移开了，出现了一条石阶，于是众人来到了地下的村庄。在有星号标记的屋内与操作台前的一人对话后，出村来到北方的一座现代化城市（周围布满了雷达）。在同样有星号标记的屋内与人交谈，第5人加入，并得到了**ロケットベルト**。在屋内的宝箱里还可得到一个秘宝**カプセルホテル**（装备在飞船上为睡床，可作为免费的客栈使用）。去城北的海底小屋内，得到了**つうしんき**。回神殿处，至上方桥的尽头处使用道具**ロケットベルト**，于是登上巨大的移动岛，来到一处云雾笼罩的山上。

在附近镇内更新装备后，向北方的地底宫殿出发，在这里找到了重要道具**リモコン**。而后沿山路来到一处山峰，进入山顶上的塔内。至顶层突遇一个怪物，于是众人追上去痛打一顿，却一不小心掉下楼去，只有第5人幸免，只见他独自一人，找出墙上的隐藏门，来到魔王**ミロク**处并与之战斗。众人赶紧追上楼去，找出隐形门，来到**ミロク**处，发现**ディオール**已被打倒。众人热血沸腾，冲上前去，奋力打倒了**ミロク**，得到时间机器配件一个。离开此地

后，使用道具**つうしんき**后，地上的神殿倒塌，飞船终于摆脱束缚，现出真面目。再使用**リモコン**招来飞船回到了地上，来到都市。博士将**ディオール**修理（原来是机器人，白为他担心了）好之后，来到飞船上，开动时间机器，去**じくうワープ**。突然飞船发生故障，下飞船，跟着**ディオール**来到附近村庄。通过与村民们的交谈得知，在这个世界是不能使用**ムオン**和**サモン**魔法的。过桥后，来到一个村庄，发现这儿除了**エイタール**和几个木乃伊，其他村民都似乎中了定身术无法动弹了，也无法说话。与**エイタール**交谈后，来到屋左的菜园内，越过一处损坏的栅栏，到尽头调查那棵树，得到了**またたび**。来到村北方的洞窟内使用该道具，推开阻路的木乃伊，来到头目处，打败它后众人得到**ろうやのかぎ**。




▶敌人的造型亦非常可爱。

进入右上角的大门，与**ネメシス**交谈后，她加入。再回到南面的村庄，发现村民们已恢复如常，回东边的村子，坐船出发去下一站。

上岸后去西面的山界，在里面除找到了**メーザーほう**外，还遇上了头目**ベリアル**。胜利后去北方的镇，与**シャルルル**交谈，而后来到西南方的宫殿，发现有一头龙挡住了去路，在打倒它以后，仍是不肯让路。这时，幸好刚才在山上救的那人赶来带走了龙，众人才得以进入。途中可得到**まもののむくろ**，其后遇到的几个机关，只要推动石头堵上水流即可。当所有机关都破除后，宫殿旁的水域内的水全排干了，可以通行了。乘上飞船，正要往北飞，却被一阵旋风卷入风眼，飞船坠毁。众人侥幸生还，发现原来是条巨大的沙蚯在作怪。干掉它后，没了飞船，只有先步行至北边的村庄再作打算了。

在村内却意外地得到了一艘新的飞船，同时在博士屋内更找到了新的引擎和武器**ステルスバリア**（装备上可不遇敌）。此时已可不受水的限制，只不过还不能越过山，此后要去的是风之眼右方的山洞，交谈几次后，道具商、魔法商加入。此地右方海上有一岛屿，在岛上的村内可收武器商人，并得到圣剑**エクスカリバー**。而后去海上的云之国，与国王交谈可得到通行证（**つうこうてがた**）及飞船武器**タキオンほう**。与国王前的那人交谈，防具商加入，至此飞船内可谓一应俱全了。

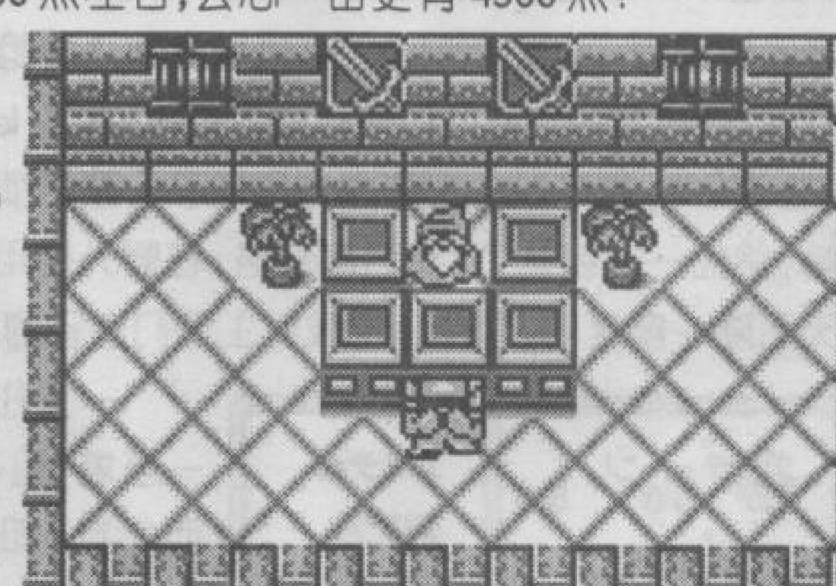
来到海上一座小岛（占地4格）。进入岛上的村子，将通行证交给守卫，第5人离开，**ディオール**再次加入。进入异次元入口，来到异次元空间，西南方的蘑菇丛中有许多道具，包括重要道具**まがたま**。进入附近山洞，发现是一片沼泽（会不断减血，注意回复）。先别急找出口，此处可拿到好些道具。另外可找到一个黑色卵形入口，进入后发现是个秘密宫殿，在此可找到**メビウスほう**及**せいみるオイル**。找到出口，来到一处村庄，但无论哪个村民，一交谈即开战。其实只要使用第5人魔法**メタモル**，将众人变成怪物模样即可。与长老交谈后，往西至两座并排的塔，在塔内拿到了**かがみ**。继续往西，至桥处与守桥怪物交谈，骗过他后上桥，离开异次元。在镇子右下角屋内与男主人交谈后，得到了**つるぎ**。而后去村东南方的山洞，见到头目**ボルボック**，此时**ディオール**出现，破坏了机器，众人则与头目战斗。胜利后得到**ひこうエンジン**（最强马力的引擎），而后**ボラージェ**加入，这时又能登上飞船了。回飞船，若手头有**ムラマサ**，可与武器商交换得到**まさむね**（剑）。打几战之后再去见武器商，他会用**つるぎ**、**かがみ**及**まがたま**造出一把剑**くさなぎのけん**，至此三把最强的剑全部到齐。至于剩下一人的武器可用**ソロモンソード**代替，威力也很强，而防具商则会把**ちょうごうきん**打造成**イージス**。

乘飞船至左下角（异次元出口下方）一个群山包围的山界（所以得乘飞船去），来到山顶一个类似回复点的机关处，踩动机关，于是飞船前来，众人赶紧逃到水底。飞船将山峰轰开，出现一条水路，找到一个扶梯上得岸来，来到山顶上的大魔宫。至二楼处有一个机关，通过踩动可改变隔壁房间地板的排列分布。而后从该处一个四方格的右下角一格跳下，正好落在一楼水池中的台上。进入其上的旋涡内，继续前进，途中打败了**テイール**后，便来到大魔王处。发现竟然是**ソール**（哪儿见过？），与之战斗，此时他不会攻击，放手攻击即可。随后**ラクナ**出现，将**ソール**吸入体内，这才是真正的大魔王，能否打赢看你的水平了（在与**ラクナ**的战斗中，当它少了一定的HP后，飞船赶来援助，而后它还会变一次身），之后就是大结局了。

## 要点及秘技

本游戏共有5大种族：人类、怪物、半人兽、超人机器，当吃下战斗后得到的怪物肉块或零件，可变成各个状态。值得注意的是，吃零件时千万看仔细，一旦吃错会变成机器，HP只剩下可怜的一点点，MP更为0，死路一条。

**迅速增长攻击力、HP**：此技且不需刻意练级。先令某一人吃下零件，变成超人系**サイボーグ**，而后去购买现代武器（有弹药限制，用一次少一发的那种）。每次只买一发，装备上可见到HP、攻击力均增长几点。战斗中使用后再买，再装备（会发现原先增长的HP、攻击力还保留着）。再用掉，如此可迅速增长，且增长幅度随武器优劣而有大小不同，从最初的**かえんビン**（燃炸弹）、中期的**さいるいガス**、直至异次元世界可买到的究极武器**かくぼくだん**（核武器）。另外即使战斗中使用后立刻逃跑同样有效。最后要注意的是：HP绝不止999，攻击力也不止99，只是不能显示而已。最终可达到的HP为2800左右；攻击力么，装上最强的剑，打大魔王，一击2200点左右，会心一击更有4500点！



◀锻造武器，是游戏中重要的一项。

**好用的武器：パイルドライバ**，25000元一件，超人系适用。随攻击力增加而增强威力，可用至最后的异次元，最强状态时一击1300点左右。

**关于宝物**：在游戏中，可找到许多以**いし**结尾的道具，别丢掉，有大用。在后期，飞船内的商店处，可用来交换强力的装备，甚至通过两两不同组合，炼出强力的魔法来。

**关于魔法**：本游戏中，主角们的魔法并非通过练级学得，而得去魔法屋购买，或根据剧情得到，必备的为以下：**クアル**，回复HP，1级；**クアルラ**，回复HP，3级；**クアルガ**，回复HP，5级；**テレポ**，次元魔法，用于从迷宫中脱出；**エスナ**，解除一切异常状态；**ヒーラー**，全员回复HP。

文/毛云　责编/PINSER

# NAMCO 名作剧场 VOL.2

辉煌昨日 手中重温

NAMCO 在 PS 上的“名作博物馆”已经出了五集了，在 GB 上是第二次出击。4 款加入了新元素的名作在那遥远的（相对于本人而言）FC 年代可是超级出名的啊！下面我们便来看看它们究竟是何方神圣吧！

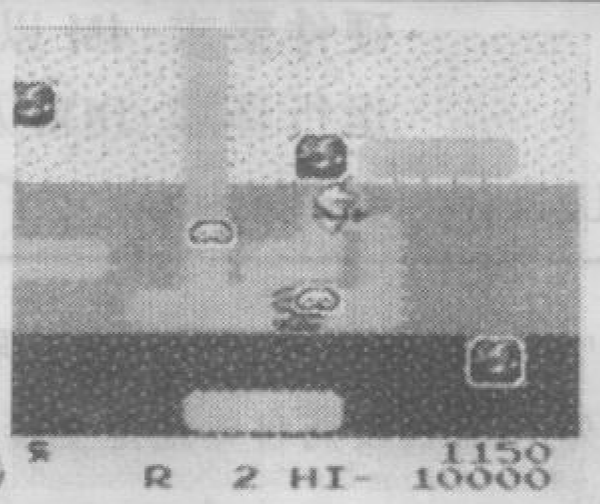
| GB | 厂商 NAMCO | 类型 ETC |
|---|---|---|
| | 容量 4M | 发售日 96.11.29 |



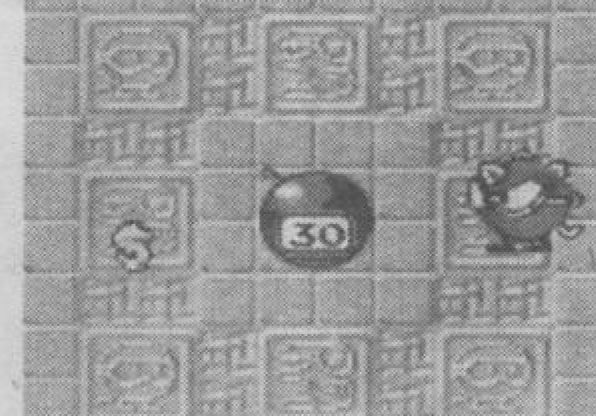

## 叮当 1&2

身背空气枪的叮当，在地下将火怪等形象可爱的怪物注入空气使之爆裂，或是引导至岩石下方一举全灭，这样就能使游戏顺利过关。二代中除了会追加攻击道具外，舞台的过关方式也完全不同，主要是要收集钥匙。而每通过十个舞台就会与 BOSS 进行战斗。






▲掌握时机使岩石落下，并一举打倒敌人。（落石计？）

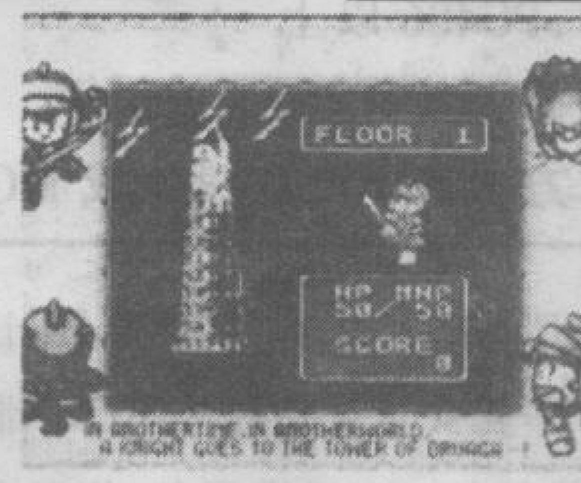


▲对 BOSS 之战就是这样的。

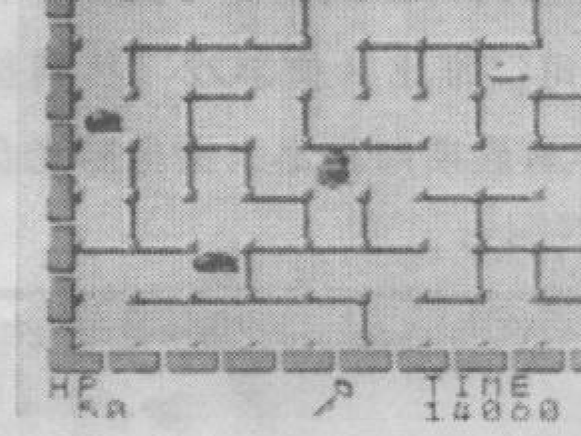
## 迷宫塔

为了救出被恶魔绑架的凯依，主角吉尔必须要善加利用各种道具，并要打倒敌人前往高塔的最高层。

在各楼层中都有限制的时间，如果超过时间限制，体力就会下降，所以你一定要在舞台中快速移动啊！




▲勇往直前，向塔顶进军，妖怪们，等着我吧！




▲看似复杂的迷宫其实并不难喔，快努力吧！

## 职业棒球 4

也许你对职棒不会太感兴趣，确实在中国它不是很受欢迎，而在日本它可是十分受“宠爱”的啊！本款 GAME 不仅使用了实际的选手，还有最新的资料呢！这里就不详细介绍啦！






▼要注意变化球，并正确掌握时机挥棒。



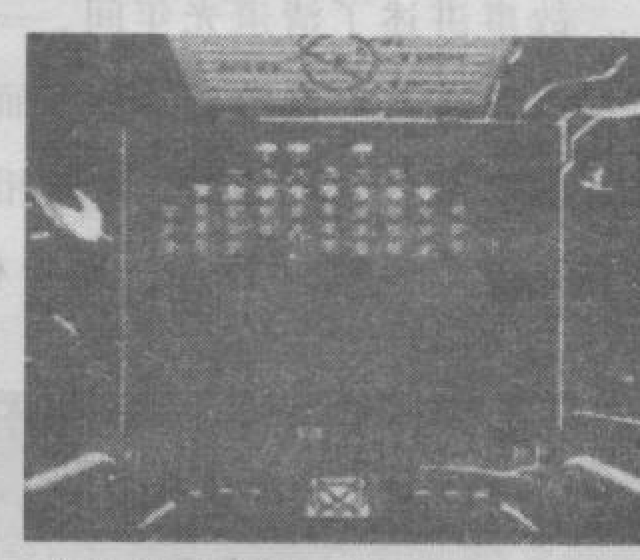
▲在公开赛中共有 14 队可以选择，挥起你的球棒吧！






## 小蜜蜂

这个吗，相信我不介绍大家也知道啦，它就是射击游戏的开山派人物—《小蜜蜂》。想当年就是它与胞弟《大蜜蜂》（为什么小的却叫“大”呢？）一起称霸江湖的，至今说起它许多人恐怕还津津乐道吧！



▲虽然图像黑乎乎，但保证你一眼就能看出这是什么，对！它就是《小蜜蜂》。

责编/SHADOW PHOENIX

# 太空战士Ⅶ

**冒险情报 特快专递**

《太空战士Ⅶ》冒险研究所又同大家见面了，这次将陆行鸟育成方法等数项研究成果奉献给广大玩家，特别是那些喜爱钻研的朋友，另外还有地图以便查找。以后将向您介绍动人的剧情，愿各位能进一步体味这款大作的乐趣。



| PS | 厂商 SQUARE | 类型 RPG |
|---|---|---|
| | 媒体 CD-ROM×3 | 发售日 97.1.31 |

## 《FF Ⅶ》冒险世界的最终地图




1. 魔晃都市米德卡尔　ミッドガル
2. 卡姆镇　カーム
3. 陆行鸟的牧场　チョコボファーム
4. 米斯利尔曼洞穴　ミスリルマイン
5. 鹰鹫村　コンドルフォート
6. 安德尔朱侬　アンダージュノン
7. 科斯塔海滨　コスタ・デル・ソル
8. 可利尔东区山洞　コレル山・东
9. 北可利尔村　北コレル
10. 可利尔禁闭区　コレルプリズン
11. 废弃魔晃炉的丛林区　ジャングル
12. 星象观测站　コスモキャニオン
13. 尼普尔海姆　ニブルヘイム
14. 尼普尔山　ニブル山
15. 火箭村　ロケット村
16. 犹太　ウータイ
17. 古代种的神殿　古代种の神殿
18. 自然主义者村落　ボーンビレッジ
19. 忘却都市　忘らるる都
20. 珊瑚洞窟　サンゴの谷洞窟
21. 埃西科尔山庄　アイシクルロッジ
22. 大冰河　大冰河
23. 海流的村子米迪尔　海流の村子ミディール
24. 大空洞　大空洞
25. 酣睡者小屋　オヤジ小屋
26. 陆行鸟专家住所　チョコボせんにんの家
27. 古老森林　古えの森
28. 魔石的洞窟　マテリアの洞窟
29. 魔石的洞窟　マテリアの洞窟
30. 魔石的洞窟　マテリアの洞窟
31. 魔石的洞窟　マテリアの洞窟
32. 武器职业者的小屋　武器职人の小屋
33. ???　???

# 《FF Ⅶ》冒险研究所秘技大奉献

## 陆行鸟培育简述

可爱的陆行鸟几乎成了永远的主角，这回你要尝试着自己动手培育它们了，只是要等到游戏进行到后半段。

●**准备工作**：在拥有陆行鸟前，先得在陆行鸟的牧场买下鸟舍，每个 10000 元，最多 6 个。与屋里的老爷爷(**グリン**)交谈即可。此时不能吝惜钱财，没有空余的鸟舍就不能让陆行鸟杂交。

●**选种**：在培育之前一定要捕捉到优良品种的陆行鸟。带上**チョコボよせ**的魔石，去各个有脚印的区域寻找吧。如果捉到了就把它送归牧场，圈在外面围栏里(最多容纳 4 只)。然后与饲养员交谈，选"移入"，将它放入鸟舍，也只有在这时能看到它的品种。不同种的陆行鸟生出高级陆行鸟的机率也不同，其中**すごくいいチョコボだよ；うん、いい感じのチョコボだね；す、すごいチョコボだよ、これ；まあまあのチョコボだね**四种的机率较高。

●**山チョコボ与川チョコボ的诞生**：当已有了良种的陆行鸟之后，在饲养员处选"杂交"，再选雌(**オス**)、雄(**メス**)鸟各一只，并把**カラブの**实喂给它们(雪原边沿草地上的怪兽**ブラキオレイドス**带着这种实，偷窃或战败它都可得到)。之后就看运气了，山**チョコボ**为淡绿色，可以登山；浅蓝的川**チョコボ**可在浅海和河流里行走。



▲听说它有特殊的实，不能放过。

●**黑衣陆行鸟登场**：培育出异性的山**チョコボ**、川**チョコボ**各一只后，用同样的方法，并投喂一般的实使之杂交，成功的话你就能拔山涉水了。

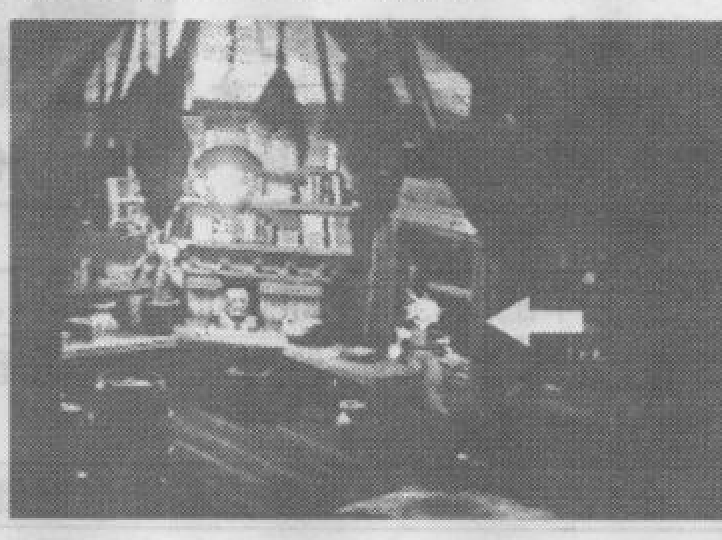
●**千呼万唤始出来——黄金陆行鸟**：首先去雪原捕到**す、すごいチョコボだよ、これ**种的鸟(要与黑鸟异性)，然后去**ゴールドソーサー**游乐场的 CHOCOBO SQUARE，在左侧管理员处分别登录它与黑衣鸟参加赛跑。这里共有 C、B、A、S 四个级别的比赛，只有取得 3 次冠军才能升入高一级。而你需要让它们都达到 S 级。如果鸟跑的太慢就要通过投喂菜来提高能力(其中**シルキスの**野菜效果不错)。最后让它们杂交，投放**ゼイオの**实(东北小岛树林中的怪物**ゴブリン**携带着)，就能得到全能的黄金陆行鸟。

注：培育的成功与否是随机的，要注意存盘。

从我这儿看，培育山、川两种陆行鸟最困难，但最后还是成功了！所以只要有恒心，金色的陆行鸟早晚会成为您的坐骑！

## 火辣火辣研究成果

●**いんせき魔石**：在星象观测站的药品屋中有一较难发现的通道(如图)，由此进入可得**いんせき魔石**。



◀试着走走。入口就在右侧，大胆地

●**老师的礼物**：在尼普尔海姆镇迪芙的卧室内有一架钢琴，上前调查即可进行演奏！如果将迪芙编入出场队员来这里，并按照：×，□，△，L1/R1＋△，L1/R1＋□，×，□，△，L1/R1＋×，○，×，□，×的顺序弹奏的话就会看到迪芙老师给她的最后留言，同时还可以得到迪芙的究极奥义——**ファイナルヘヴン**。

●**克劳德做新娘(?)**：在序章部分古留根屋中选新娘的仪式上，有一种方法可以让克劳德当选！条件是找到：**セクシーコロン、ランジェリー、ダイヤのティアラ、シルクのドレス、ブロンドのドレス、ブロンドのかつら**。

●**咒いの指轮**：为什么海流的村子武器屋中北面的门无法打开呢？不用着急，只要从武器屋门前左行，在天桥另一端房间侧面可以捡到一把钥匙(走过有钥匙的地面会有特殊响声，捡到钥匙后在道具栏中不做显示)。这样，再次调查武器屋中的门，并顺序选①→②号选项，与主人交谈后就可以得到**咒いの指轮**。

●**野菜可以换魔石**：这个愿望你可以在海流的村子实现。只要携带**ミナットの**野菜来到武器屋中，把它喂给白色陆行鸟，那么你就能从它的耳朵里得到**ふういん魔石**。注意，交谈选项应为①→⑤。

●**火箭村的老人**：在火箭村道具屋的门外有一位老人是可以免费提供装备的，每发展一定的剧情后别忘了回到那里与他充分交谈。不过，他提供的装备质量……

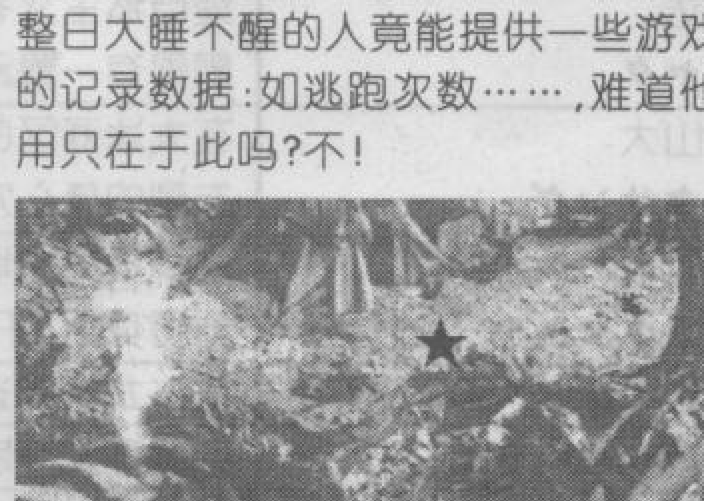
●**尤菲的故事**：当队伍中有了尤菲后，来到犹太附近就会开始一段尤菲的故事……在她再次归队后，将其编入出场队员进入五强圣之塔。这样就会开始尤菲一人与五层守护者的单挑战斗，胜利后的奖赏绝不会令你失望的！

●**被猫咪守护着的魔石**：在犹太村某房间里的居民竟全部是猫？而且在游戏前半段中通向二楼的楼梯也被猫咪挡住了。当发展完尤菲的剧情后才能上至二层取得 MP**きゅうしゅう**。

●**扑灭石像山的大火**：要扑灭犹太村石像山(**ダチャオ像**)洞中的大火必须有水神样**のうろこ**这件特殊道具。它就在神罗海底魔晃炉潜水艇旁的宝箱中，当剧情推进至那里便可取得。火灭之后能够得到**ついでにぬすむ**魔石。

●**希望能够重返神罗都市——"5 番街ゲートの键"**：这一定是个让大家头痛的问题。其实只需在自然主义者的村子进行爆破定位，寻找对象设为"普通の宝"，这样在如图所示位置挖掘即可得到。

●**酣睡者的小屋**：这是很有趣的地方，整日大睡不醒的人竟能提供一些游戏内部的记录数据：如逃跑次数……，难道他的作用只在于此吗？不！



◀图中标明的是五番街钥匙的埋藏点。

●**"古老的森林"简介**：进入古老森林必须借助高等陆行鸟或杀死下文所述的飞龙。古老森林是个带有几分解谜游戏风格的区域。其中有许多宝物等着你去收集，包括一枚唤兽魔石以及**ぜんたいぎり魔石**。

●**追击古え飞龙**：当剧情推进至北部

**与饲养员交谈的菜单**

| | |
|---|---|
| 買い物をする | 购买饲料 |
| チョコッと話を聞く | 有关陆行鸟信息 |
| チョコボを移動させる | 将外围栏中的陆行鸟移入本室 |
| チョコボにエサをあげる | 喂陆行鸟野菜 |
| チョコボをカップリングする | 交配开始 |
| チョコボを逃がす | 放走陆行鸟 |
| チョコボに乗って出かける | 乘坐某陆行鸟外出 |
| なにもしない | 退出菜单 |

冰原上的封印区打开后，在东方大陆的湖区出现了一只古え飞龙，同它作战，每次我方胜利它总会逃走。不过只要你有相当的耐心就一定能将它消灭（主要在于追击与寻找），从而可以得到克劳德的优秀武器**アルテマウエポン**，并且它的死还会打通前往古老森林的道路，这样既使没有高等陆行鸟也可以进入了。

●**??? 洞穴的两次光顾**：当拥有高等陆行鸟或潜水艇后，均可到达这个瀑布后的神秘洞穴。首次进入时是一段文森特的身世介绍；离开这里稍长一段剧情后重返本洞穴就可以得到文森特的武器**デスペナルティ**以及他的究极技**カオス**——恶魔卡奥斯的变身！

●**海底废弃的神罗飞空艇**：废弃飞空艇内部的敌人比较强，不过在其中可以得到唤兽魔石和**れんぞくきり**魔石以及一些装备作为补偿。值得注意的是：在刚进入飞空艇记忆点右侧标有"神罗"字样的墙壁其实为一道密门，不容错过。

●**隐居雪原的陆行鸟培育专家**：这是一位熟知陆行鸟习性的老者，但就是记忆力不好，每隔一段时间才能回忆起一部分有关陆行鸟的培育方法。可这里的陆行鸟饲料却相当珍贵，而且他养的陆行鸟还会赠给克劳德魔石做礼物。

●**风靡全球的"道乐通信"**：在世界各地一共张贴着六幅道乐通信的广告，它们的具体位置分别为：①魔晃都市5番街斯拉姆村（**スラム**）某民家二层的墙上；②从正面进入神罗大厦（**神罗ビル**），在一二层中间右侧告示牌的右半部分；③天空游戏场（**ゴールドソーサー**）鬼屋部分城堡入口的左侧墙上；④星象观测站宿屋卧室门外；⑤星象观测站卖武器者旁边的柱子上；⑥犹太村尤菲家里的地下室走廊的右侧墙上。当你看过了所有的"道乐通信"后，前往犹太村的酒馆同老板交谈就能获得多样道具，包括全员回复药物以及六种角色能力上限值提高剂。"道乐"的中文意思指业余爱好。

●**四个魔石的洞窟**：在前页地图的28、29、30、31号位置各有一个洞窟（31号所在位置游戏中地图未标出），里面分别藏着四块天然形成的魔石，即**ものもね**魔石、**まほうみだれうち**魔石、HP MP **いれがえ**魔石、**ナイツ オブ ラウンド**魔石。不过，进入魔石洞窟必须借助高等陆行鸟。

●**《FF Ⅶ》交谈花絮——巴瑞特的牢骚**：巴瑞特是大家公认的"直爽"性格，因此经常有些令人发笑的对白。在游戏初始阶段我方逃离魔晃都市前往卡姆镇前会重新组队，当克劳德选择艾莉丝和迪芙一起行动时，巴瑞特就会说："我早知道会有这种事……"

（未完待续）

**文/地图制作：杨柯来 刘鹏**

**作者特别致谢北大文理学院 李坦**

**责编/PINSER**



◀大冰河图中所示位置为温泉区。

## 全部召唤兽收集计划

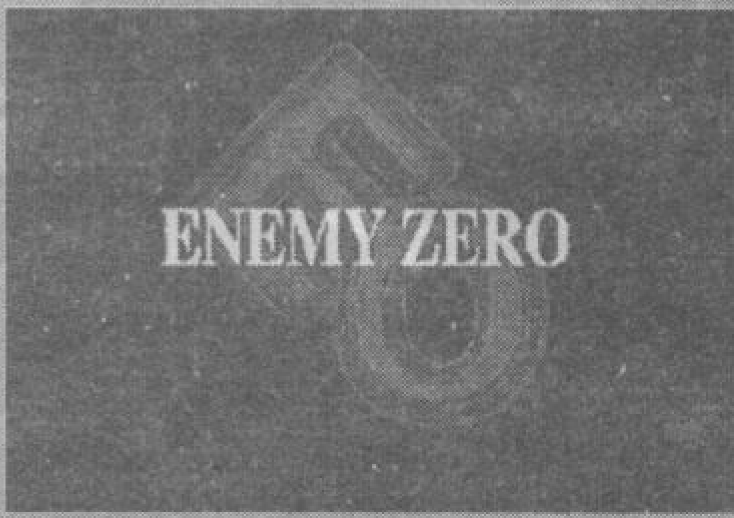
| 名称 | 获取方法 | 备注 |
|---|---|---|
| 陆行鸟与莫克利 **チョコボ＆モーグリ** | 在陆行鸟的牧场中，与围栏中的陆行鸟交谈选项（**クエッ**）。 | 偶尔会召唤出巨大陆行鸟？ |
| 希瓦 **シヴア** | 在安德尔朱依镇的海滩上击败BOSS，而后用人工呼吸将普利希拉**プリシラ**救活！再次找她即可得到。 | 冷属性 |
| 依夫里特 **イフリート** | 乘搬运船偷渡过海时，在机关室内击败BOSS之后即可拾到。 | 炎属性 |
| 拉姆 **ラムウ** | 依照剧情推进，从可利尔普里金乘电梯上至陆行鸟骑师休息室后，在地上拾到。 | 雷属性 |
| 泰坦 **タイタン** | 在废弃魔晃炉的丛林区中的魔晃炉旁仔细调查，选项（**手をのばしてみる**）。 | 地属性 |
| 奥丁 **オーディーン** | 在尼普尔海姆镇的神罗别墅内打开保险柜后会掉出来，保险柜密码见本杂志4月号。 | 攻击普通敌人与BOSS有两种不同形式，对普通敌人一击必死！ |
| 利维亚桑 **リヴァイアサン** | 在犹太发展了尤菲的剧情后，将她编入出场员进入五强圣之塔，击败五层守护者即可。 | 水属性，这就是演示版中的召兽吗？ |
| 巴哈姆特 **バハムート** | 在古代种神殿中消灭BOSS后可得。 | 强力的巴哈姆特系列均无视魔防 |
| 克加达 **クジヤタ** | 经自然主义者的村子进入眠り**の**森后，当视角变为俯视时，会发现周围有一飘动的红色物体，抓住机会调查可得。 | 复合属性 |
| 亚历山大 **アレクサンダー** | 在大冰河区的温泉边调查，选项为（**さわってみよう**），随后进入最右侧的**ほら**穴与人交谈，战败雪女可得。温泉区具体位置如上图 | 圣属性 |
| 弗尼克斯 **フェニツクス** | 剧情推进至收集魔晃宝石后，在鹰鹫村进行即时战略游戏中击败神罗兵后，于左侧走出观测宅，在建筑顶部拾到。 | 炎属性，而且带有战斗不能回复 |
| 巴哈姆特改 **バハムート改** | 进入龙卷的迷宫中，于前进的途中捡到。 | 魔防无视 |
| 哈迪斯 **ハーデス** | 取得潜水艇后，在海底废弃的飞空艇中取得。 | 攻击，并且带有异常状态 |
| 杜邦 **テユポーン** | 古老森林中取得，大致位置为：行至第三个画面，借助藤条弹上树枝，向右经一连串弹跳即可找到。 | 天地倒转的强力攻击 |
| 巴哈姆特零式 **バハムート零式** | 剧情推进至收集魔晃宝石时，成功地追击列车（未撞进北可利尔村），后可得一魔晃宝石。将几块魔晃宝石均安置于天文台上，与右下侧淡蓝色宝石接触，选项（**もっと近くて……**），那么手中的巴哈姆特以及巴哈姆特改就会反应并分裂出巴哈姆特零式。手中无前两种巴哈姆特召唤魔石无法分裂出新的巴哈姆特。 | 巴哈姆特系列中最强大最华丽的一个 |
| 圆桌骑士 **ナイツ オブ ラウンド** | 当培育出黄金陆行鸟后，前往31号魔石洞窟即可获得。此魔石洞窟及其所在岛屿游戏中地图均未标出。 | 究极唤兽具有无法想象的攻击力量！ |

# 异灵

异度空间 灵幻之旅

潘多拉之盒因人类的欲望而打开
无影的撒旦从此堕入人间
解铃唯有找回系铃
依靠自己才能逃脱痛苦劫难
——诺查丹玛斯《诸世纪》

《ENEMY ZERO》完全攻略将继续连载。




| SS | 厂商 WARP | 类型 AVG |
| --- | --- | --- |
| | 媒体 CD－ROM×4 | |

## 四张光盘！96 年 AVG 扛鼎之作！带你走入梦境！

(接上期)

**“续航时间：> 地球出发：2059·7·4，X－GIL 行星到达：2062·9－2062·11，地球返回：2064·1**

**渡航时间：> 地球出发：BOLT·S·C，X－GIL 行星到达：23456·65412·42422，地球返回：BOLT·S·C**

**渡航目的：> 捕获行星 X－GIL 上的神秘生物“异灵”，并将其送回地球研究。**

**紧急对策：> 执行 X－SA 特别程序：在紧急情况下，不惜牺牲所有船员，也必须将异灵送回地球。”**



“不惜…牺牲…所有船员？！”劳拉呆住了，她不敢相信自己的眼睛，但是电脑上的文字明白无误的告诉她，这就是事实。

没有生命。从一开始，当他们决定派出这支考察队的时候，就根本没有考虑要让组员平安地返回。他们对异灵的能力与破坏力知道得清清楚楚，但是却对队员们守口如瓶！劳拉的心一片冰凉。

她慢慢地站起身，仿佛虚脱了一般，无力而柔弱。接下去该怎么办？她不知道，也不想知道。

戴维…劳拉的心一紧，毕竟这世上还有一个她牵挂着的、也牵挂着她的人，戴维是她的希望。也许他知道该怎么做？

劳拉不再犹豫，转身来到了电梯前。她记得戴维和乔治都住在 5 楼，刚才的网络电话中，戴维明明白白地告诉她自己无碍，他们应该都没事罢？三个人比一个人要强得多，她的心略略有些平安了。

劳拉不知道，她实在安心得太早了。

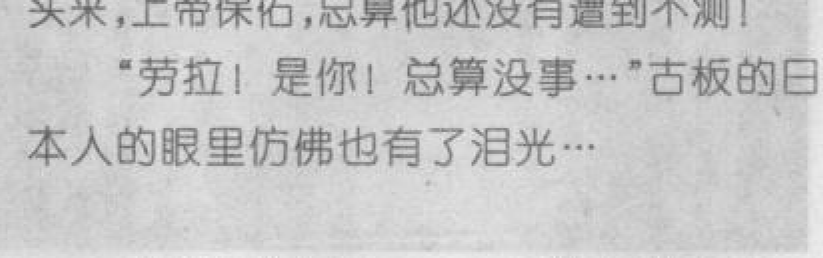
5 楼，漫长的通道。劳拉忽然决定先去找以下乔治，虽然这个古板的日本人有点令人讨厌，但是也许他会知道一些异灵的秘密，哪怕是一丁点儿才好。

劳拉打开右面的舱门，门“通”地一声开了，房间内静寂无声。一个身躯木然坐在电脑前面，一动不动！

“乔治！”已经经历了太多恐怖场面的劳拉再也受不了刺激，她惊呼了起来。

电脑前的那个男人…肩膀动了动，回过头来，上帝保佑，总算他还没有遭到不测！

“劳拉！是你！总算没事…”古板的日本人的眼里仿佛也有了泪光…



异灵原来是 X－GIL 星球上特有的一种生物。它具有强大的杀伤力，而且不能为人类的肉眼所见。数年前，曾经有一艘失事的地球飞船迫降于 X－GIL，在遇难前传回地球的报告上，船员明白无误地描述了这种生物的特征与巨大的能力。这引起了军事集团的注意：如果将这种生物用于战争或其他特殊战场，将会起到多大的作用？！于是，他们制订了这个秘密的捕获计划，派出劳拉他们，以科学考察为名，把这个神秘的生物带回地球。

劳拉不再做声。一切都是那么出乎她的预料，这简直就是一场恶梦。



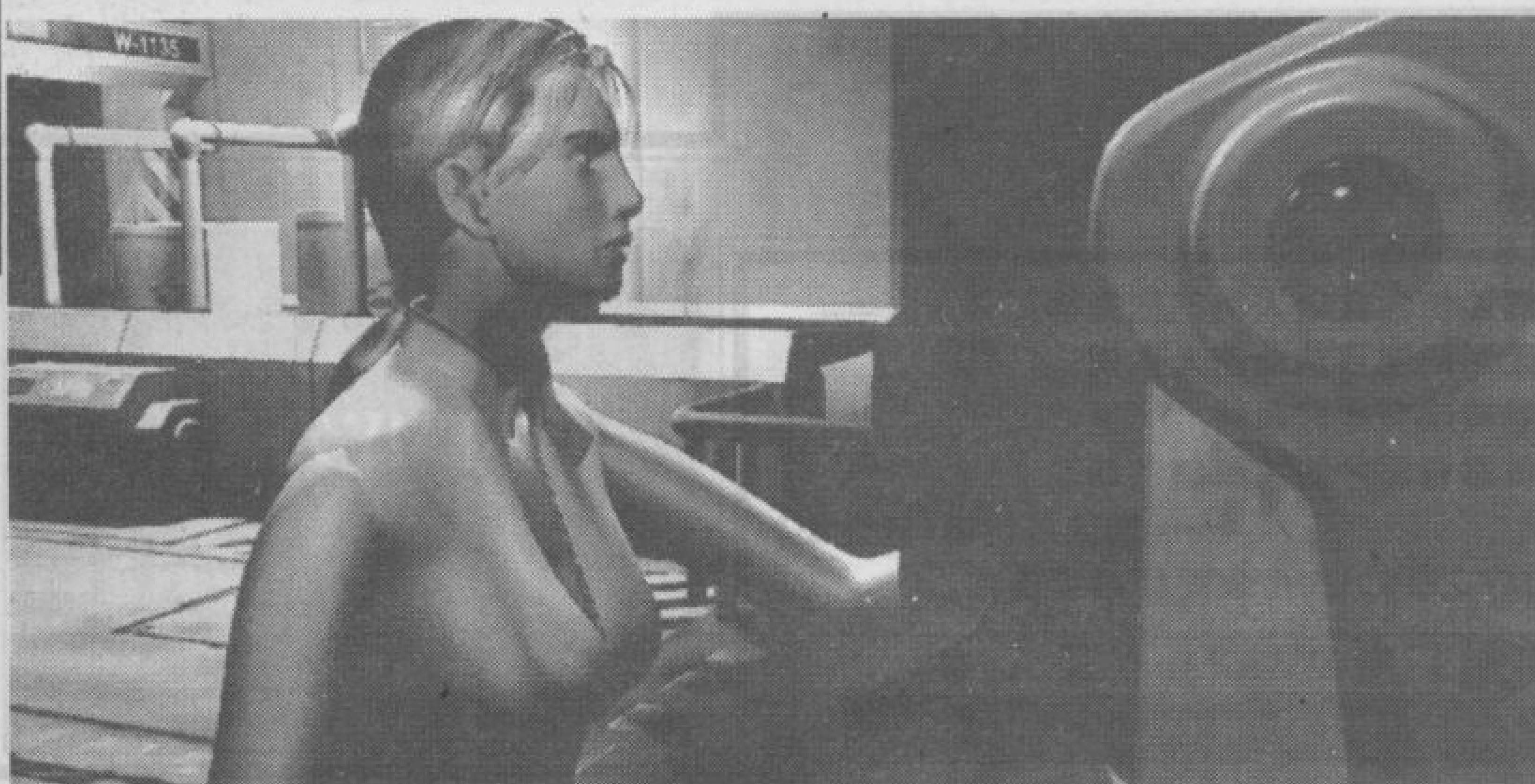
乔治注意到了她的神态，于是打断话头道：“你还没有去看过戴维吧？他在隔壁舱室里。”

劳拉默默点了点头，转身离开乔治的房间。戴维的舱室正在对面，她轻轻地打开舱门…戴维！他正站在门口。

劳拉的喉咙噎住了。她有满腹的委屈，但是不知道怎么说。她呆呆地凝视着戴维，戴维也凝视着她，一动不动。渐渐的，劳拉的双眼湿润了，一行热泪从她的眼角流出，慢慢地流下她的眼眶。

“戴维！”劳拉扑向戴维的怀抱，戴维把她紧紧地搂在自己的臂膀之中。千言万语，化做了深深一吻！





点点头。“绝不能让他们把这个计划继续下去。如果把异灵送回地球，给人类只能带来灾难。”戴维深情地望着自己的恋人，“我要去把它们消灭掉。”

劳拉没有阻拦。她知道若是戴维下决心要做一件事，是没有办法阻拦的。她只是默默地送开手，目送着戴维离开。

“对了，有些东西在这儿。”戴维打开舱门时，忽然对劳拉指了指自己的头，“万一我有什么不测，也许对你有用。”他转眼消失在门口。

劳拉不明白戴维的话。突然的，一种巨大的恐怖袭上了她的心头，但是她不知道究竟为什么！

难道这一切都是骗局？

戴维的舱室干净而朴素。这样整洁的男子，在劳拉的记忆当中还未曾有过。在床头的柜子上，一张劳拉的美丽照片静静的躺在那儿。一霎时，劳拉仿佛悟到了什么似的，把照片揣入自己的怀里，到乔治的舱中充电之后，便匆匆地向外奔去！

“戴维！等着我！我来了！”

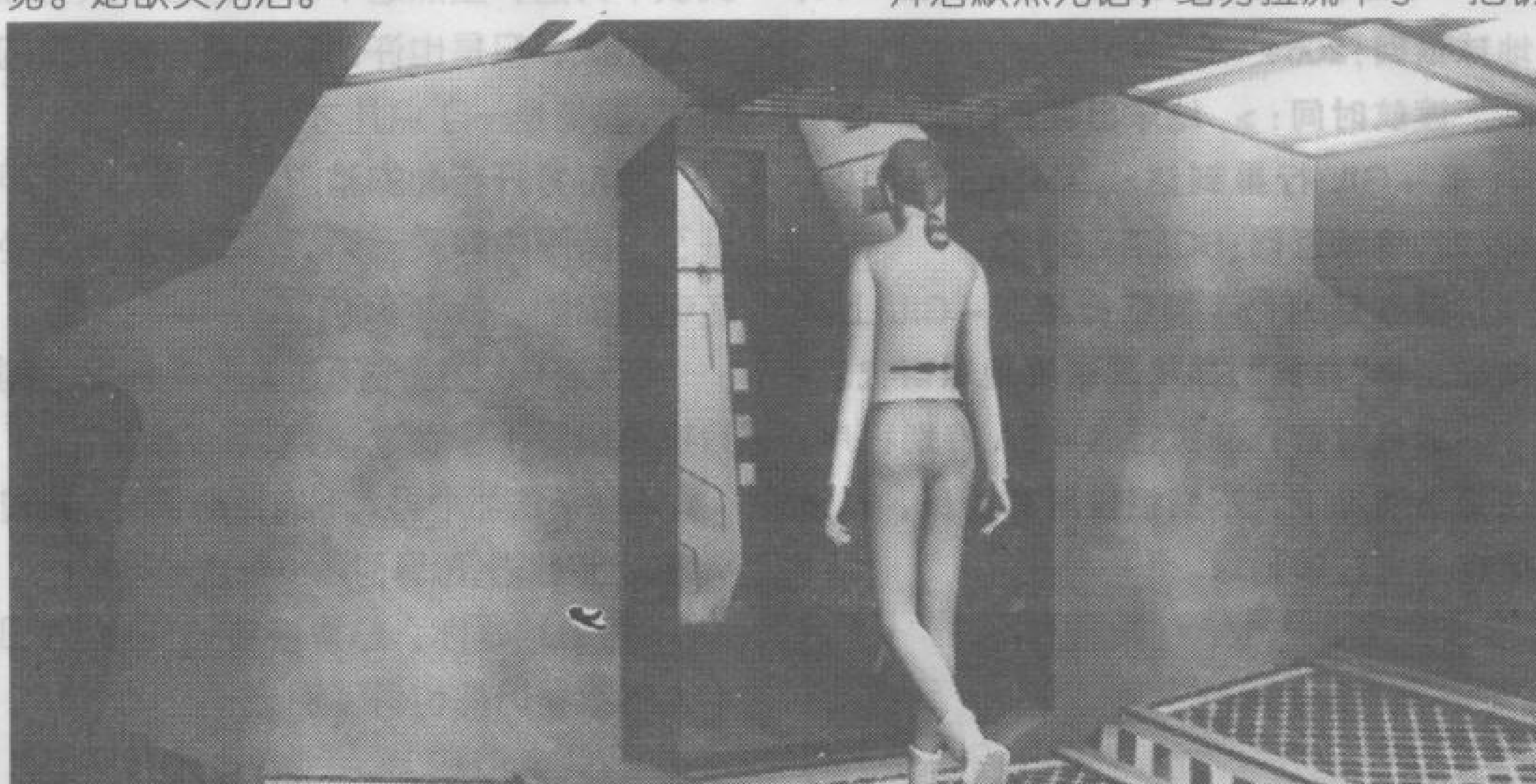
“夏”的地下室，如“秋”的仓库一般阴暗潮湿。一进入大门，劳拉的耳边又响起了那熟悉的警报声。这更增加了她的担心和痛苦，担心戴维难逃此劫。

丰富的经验使得这只异灵不再能够成为劳拉的对手。消灭它非常简单，但是…

但是劳拉依然来晚了。

她的心上人倒在地上，生命已离他而去。劳拉不敢相信自己的眼睛，不敢相信地上那个冰凉的身躯，就是刚才还给与她热吻与深爱的那个男人。

她一下子便明白了金芭莉当初的感觉。她欲哭无泪。



但是没有血－确切地说，没有很多血。劳拉有点奇怪。这显然与前几次情况有些不同。难道是异灵改变了攻击方式，还是戴维……

她没有再想下去，而是蹲下身子，检查起戴维的尸体来。就在戴维已经失去了一半的头颅上，赫然露着大量电路和电脑芯片！

戴维是合成人。

劳拉的恐惧得到了证实。一切似乎都在和她开玩笑，都在和她作对。她最心爱的人死了…他是一个合成人…他的感情究竟是真？还是假？

“有一点东西在我的脑子里，也许对你有用。”劳拉回想起戴维所说的最后一句话，她的眼泪有忍不住流了下来。她伸出手，颤抖着从戴维的头部抽出了那块芯片。



劳拉本来想直接回到5楼，但是她突然想起来夏之塔的总电源还没有开启，于是又来到了6楼。一只异灵在电力房前等着她，但是劳拉干净利索地把它干掉了。根据戴维生前的指示，劳拉把电源开关依次调整到180度、270度、0度和135度，随着一声巨响，整个夏之塔的电源完全为之恢复！

沮丧的劳拉回到了乔治的舱室。她把芯片塞进电脑中，正准备仔细查看…突然，“哐”的一声巨响，一只异灵突然闯了进来！

劳拉无处可躲，自己的咽喉仿佛被捏住，她张开嘴要喘气、要呼喊，一根看不见的管子闪电般塞入了她的口中！

一股浓重腥味遍布劳拉的全身，她感到浑身无力，异灵的绳索越勒越紧，她已经快要窒息了…

“砰砰！”在这千钧一发的关头，乔治闯了进来，他两枪赶走了异灵，劳拉重重地跌倒在底板上。

“我…究竟…怎么了?”劳拉低声问道。

乔治默然无语，给劳拉流下了一把钥匙，“去罗尼的房间检查一下身体。恐怕…”

这究竟是怎么一回事？！

那个该死的恶魔把种下在了劳拉身上！它居然想借人类的力量来繁衍它的后代。劳拉的心已经破碎了。这是一场梦，一场真实、残酷，而又不可思议的恶梦。

她绝对不能让这个恶梦继续下去。

“即便是牺牲全组人员的生命。”劳拉又回想其秘密档案中的那句话，她已经决心这样做了，但是绝不是为了把异灵送回地球。她要把这一切都毁掉，乘这个恶梦还没有来到地球时，把它从宇宙中彻底抹杀掉。

劳拉重新来到罗尼尸体的身边，在他的身上和头部找到了两张磁卡。她乘着电梯下去，两眼充满了复仇的火焰。

2层！这是最后的终点吗？戴维、金芭莉、帕克……劳拉想到了很多，又好象什么也没想。

劳拉打开了舱门！

（未完待续）

特约撰稿人/叶伟　责编/PINSER

# 樱大战

偶像剧团 帝国华击

如果评选 96 年度最佳游戏，《樱大战》当属有力的竞争者。它长期雄踞日刊《ファミ通》的票选榜首位，至今不败，恐怕只有《FF7》能打败它了。至少在 SS 上除了《VR 战士 2》以外，还没有游戏能象《樱》那么长久走红，感动那么多的玩家，具有那么长久的魅力。不知有多少玩友因《樱》而买下土星。

| SS | 厂商 SEGA | 类型 AVG + SLG |
|---|---|---|
| | 媒体 CD－ROM×2 | |



## 超强的制作阵容，令游戏具有超一流的品质！

《樱大战》的构成脚本，是由名作家灵掘悟编写，这位作家在日本有相当的书迷，著名的作品是改编为漫画的“猎爆一族”；而人物设定则由著名畅销漫画家藤岛康介担任，藤岛在日本几乎是被许多书迷当作偶像般地崇拜，其代表作“ああっ女神さ”(Ah！My Goddess)、“逮捕”(You are under the arrest)在日本的销路非常好。

长期以来，游戏机的动画再生功能一直是各大公司亟欲解决的问题。而《樱》的动画作得非常流畅，在分镜上也看得出做了缜密的设计。某些玩过的玩家可能会批评，游戏在视点拉远时不时出现模糊的场景。但就 SS 的设计而言，并没有在系统内部加装动画压缩晶片，所以这点是可以理解的。在《樱》中担任作画监督的松原秀典先生是动画版“ああっ女神さ”原作画监督；而担任音乐监督的田中公平，也是位多产的名作曲家，在专业的领域上算是个中翘楚。

在游戏穿插大量动画，已是最近不论电脑或是游戏机上的大趋势。《樱》也不例外，其最大的魅力就在大量的动画以及动听的音乐上。田中公平的音乐巧妙地结合了各国的民谣及日本乡土民谣，从而创造出全新的曲风；而藤岛康介的人物设定也摆脱了他长期以来被评为“人物一流、故事二流”的窠臼，而展现出过人的风采。



▶藤岛康介在《幻想传说》中得到成功的经验之后，第二次进军游戏界就又取得了骄人的成绩。

讲到这里，当然不能忘记担任制作人的广井王子先生，身为 RED 的领导者、又是著名的游戏《天外魔境》系列的创造者，这回他也担任了《樱》的总执行制作。以他为首的制作群，忠实地调和了游戏整体的感觉。不仅如此，其背后的制作心血也颇为惊人。我们从日本订了一本厚厚的设定集，里面的内容非常详实。令人感到一部娱乐大作并不是一蹴可及的。

在角色的配音方面，真宫寺樱是由横山智佐小姐担纲，她在“天地无用”里曾饰演颇受好评的砂沙美一角。而饰演神崎堇的富泽美智惠小姐是曾在《美少女战士》里扮演火野丽的著名配音演员。其余还有高野鹿、田中真弓、裕崎ゆり子……等人演出，称的上是人才济济一堂。

此游戏故事背景是太正时代的日本（不是历史上的大正时代），为了对付年龄超过 400 岁的怪僧天海建立的妖术集团“黑之巢会”，日本政府成立了“帝国华击团”这一个秘密机关，在太正十二年任命总指令长官米田一基、副指令官藤枝雅美为负责人。



◀横山智佐小姐留着与樱一样的发型，就连脸型也有点象呢。

所谓的“帝国华击团”分为“风”、“梦”、“月”、“花”、“雪”等 5 个部队，其成员全部都是具有灵性的女性。而玩者所扮演的大神一郎少尉所率领的降魔迎击部队花组的组成也不例外。表面上这些少女是大帝国剧场的歌剧明星，而以帝国“歌剧”团的名字每天演着歌剧。但是，当出动命令下达，他们就成为打击黑之巢会的帝国“华击”团，简称“帝击”。

### 攻略基础

这游戏是由两个主要的部分组合而成；而我们所面对的问题，主要是可以作 SAVE 的地方实在太少，只有在冒险上半部完结、冒险下半部完结、战斗开始前及战斗结束后才有；所以如何活用那 6 个 SAVE（主机 3 个，SAVE 带 3 个），便是大家首要注重的事情。

基本上，这故事可分为两个部分：黑之巢会篇（第 1～7 话）和叉丹篇（8 至最终话），而比较重要的章节则是第 7 和 8 两话；在这两话中，你会被要求作出选择，要哪位和你一起作战，又或是和谁出外度过一天，这便会直接影响你在结局时和谁一起；所以 SAVE 可集中在这几处。

而游戏流程大致为“日常生活”→“公演”→“日常生活”→“战斗”。在日常生活里培养的依赖度会影响到其后的战斗，以及下一回的故事。在玩家每次对发生的事情选择处理方式时，游戏采用 LIPS（Live Interactive Pictures System，限时反应系统）来决定故事的发展。玩家必须即时地回答问题或决定行动，而不是象以往游戏可以想清楚前因后果后才行动。因此玩家的决定方式更接近真实生活，而不象一般的冒险游戏常被批评缺乏互动性。

其实游戏最大的意义并不在如何打倒敌人，因为即使在战斗画面时，仍有不少的 LIPS 出现。而制作群又刻意降低了战斗的难度，大部分的玩家只要不做出太离谱的指示，应该都能获胜。

# 性格各异的女孩们该怎么对待呢?大神君,加油呀!



## 大神一郎

出生日期:1901年1月3日(20岁)

血型:A

出身地:橡木县

最讨厌:不认真的人

必杀技:狼虎灭却——快刀乱麻、狼虎灭却——无双天威

基本数值:攻14,防14,移3

后期数值:攻21,防18,移3



## 真宫寺 樱

出生日期:1906年7月28日(17岁)

血型:A

出身地:宫城县仙台

最讨厌:打雷

必杀技:破邪剑征 樱花放神、破邪剑征 百花撩乱

基本数值:攻7,防6,移3

后期数值:攻12,防9,移3



## 李 红兰

出生日期:1906年3月3日(17岁)

血型:B

出身地:中国北京

最讨厌:纳豆

必杀技:豆钉机器人、圣兽ROBO

基本数值:攻6,防4,移2

后期数值:攻10,防7,移2



## 玛莉亚·塔奇芭娜

出生日期:1903年6月19日(19岁)

血型:O

出身地:俄罗斯

最讨厌:被问及有关自己的事

必杀技:冻土女神、极地雷击

基本数值:攻9,防2,移3

后期数值:攻15,防5,移3



## 神崎 堇

出生日期:1907年1月8日(16岁)

血型:B

出身地:神奈川县

最讨厌:蜘蛛

必杀技:神崎风座流 蝴蝶之舞、神崎风座流 凤凰之舞

基本数值:攻7,防7,移2

后期数值:攻12,防11,移2



## 桐岛 神奈

出生日期:1903年9月7日(19岁)

血型:B

出身地:冲绳县

最讨厌:蛇

必杀技:一百林牌、四方攻相君

基本数值:攻11,防6,移3

后期数值:攻17,防10,移3



## 艾莉丝·夏特普里安

出生日期:1913年7月5日(16岁)

血型:AB

出身地:法国

最讨厌:战争、孤独

必杀技:艾莉丝的玩偶、艾莉丝的香熏

基本数值:攻6,防8,移2

后期数值:攻10,防13,移2



## 米田一基

出生日期:1861年4月1日(62岁)

血型:B

出身地:东京都

最讨厌:顽固的人



## 神原 由里

出生日期:1903年(20岁)

血型:O

出身地:静冈县



## 藤井香澄

出生日期:1901年(22岁)

血型:A

出身地:茨城县



## 高村 椿

出生日期:1908年(15岁)

血型:B

出身地:东京都浅草



## 藤枝雅美

出生日期:1899年7月31日(24岁)

血型:AB

出身地:东京都

最讨厌:恶

# 帝击，铲除黑之巢会！头疼，生怕顾此失彼……

## 第一话

## 帝都·花之华击团

> 首先，请即刻就任以下之部队队长之职：
>
> 帝国华击团
>
> 降魔迎击部队——花组
>
> 此乃本部之机密守备任务，速至上野公园会合。
>
> 帝国陆军中将
>
> 米田一基

我的直属指挥将此命令书递在我的面前，沉声说：“即刻就任吧！”

我立正，敬礼道：“是！大神一郎必誓死达成任务。”

指挥官：“帝国华击团乃机密之地，详细情形，该团指挥官会告诉你的，OK！赶快到上野公园吧！”

上野公园。面前有个穿粉红色和服的女子，一头乌黑漆亮的秀发，用红丝带札起马尾，看到我身着军服，有些神秘的走上前来，细声道：“呃……是大神一郎少尉吗？”

“啊！我是真宫寺樱！米田中将命我前来和你会合！”

看着她的浅浅笑容，我有些难以置信地问道：“你……你是帝国华击团那边派过来和我会合之人？”

樱浅浅笑道：“是的！我是帝国华击团、花组真宫寺樱。OK！我们该到大帝国剧场报到了！”

“剧场……？我没听错吧？”我立刻道：“可是……我有任务在身呀！”（选择1……任务中的指令！）

樱笑道：“那儿就是部队的秘密指挥所！”

和樱从大门口走进去，见到那气派的玄关，不由得令人赞叹起来。

樱突然回过头道：“啊！大神少尉，米田中将在支配人室中等你呢！”随即自顾自地走开。

我只好自己在迷宫似的剧场中，寻找支配人室的所在。

正向前进，却听见一声尖叫：“快来人呀！快来帮忙呀！”

听声辨位，象是由左侧食堂传来的声音，我急急奔去。

“我的叉子掉了，去帮我拿支新的来，快点！！”（选择2）

拐个弯，长廊的尽头有扇门，那儿就是米田将军所在的人事支配室了吧？（将光标移至门上）

“报告，海军少尉大神一郎，于12：00接到人事命令，随即向长官报到！”

“嘿嘿，那个……那花小路伯爵你有没有听过呀？”只见面色潮红的糟老头，手拿着酒杯，大舌头地说着：“这……这里是大帝国剧场，别跟我来这些乱七八糟的礼数，来……喝一杯！”

我急急拒道：“不……不！我早上不喝酒的。”（选择2）

“米田中将，您是战略博士……”未待我说完，他一挥手打断我的话道：“那是从前的事了，现在我是帝国剧场的负责人，没事就爱喝两杯。”

我正色道：“将军，我自海军转入帝国华击团，是为了保卫帝都，维持和平……”

米田：“去，你现在的任务是换下你那身军服，然后去门口撕票，什么秘密不秘密的部队，胡说八道！”

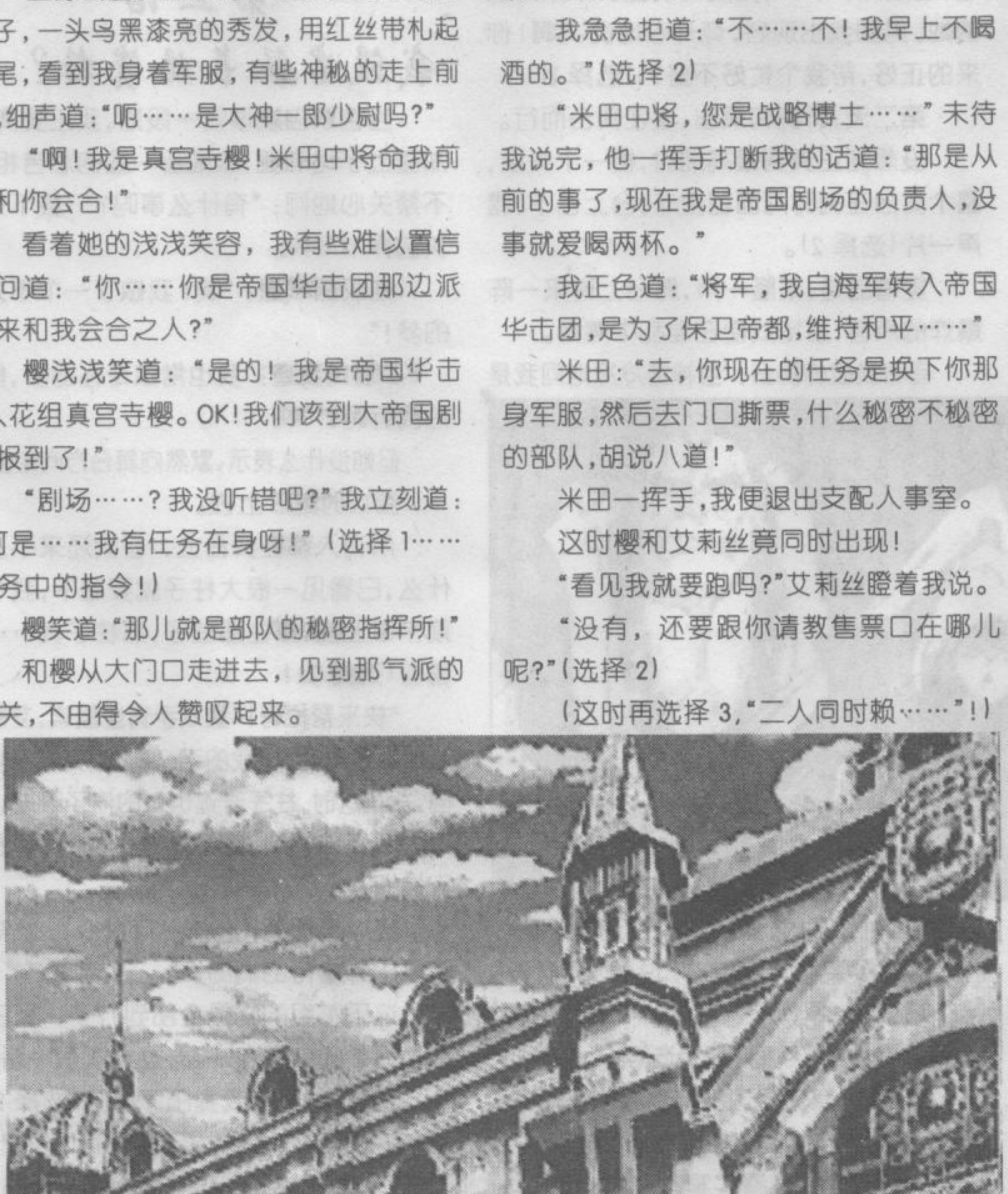
米田一挥手，我便退出支配人事室。

这时樱和艾莉丝竟同时出现！

“看见我就要跑吗？”艾莉丝瞪着我说。

“没有，还要跟你请教售票口在哪儿呢？”（选择2）

（这时再选择3，“二人同时赖……”！）



▶好气派的帝国歌剧院。

两人带着我到达售票口处，我还不及谢她们呢，她们便要离去，我急道：“请讲一下，工作内容有哪些吧！”（选择1）

这时樱有些迷惑地说道：“工作内容？到售票口来就是把票撕一撕呀，没什么困难的呀？”

“不会吧！这不是个秘密任务吗？”

樱和艾莉丝见我在发呆，也未加理会，自顾自地走开。（连续二次选第一行指令，会得到一封信，出现小孩子再选第一行指令，或不答、等时间过）



你可在商店和椿相识，顺便买下樱的相片，在第二部分将有用。

在一楼走廊，会有人掩着你双眼，你要答是樱（选择2），然后问她有恋人吗（选择3），便可增加好感。

堇房间不要打开门（在外等候），之后给她信（选择3）。

走到支配人室，“哦！是大神呀！怎么样，还习惯吗？”米田仍然捧着酒杯，含混不清地对我说着。

我双手一摊：“太奇怪了，高傲的女人、小孩，还有这个剧场，这……这怎会是秘密部队呢？我……我不是来接任秘密部队——帝国华击团的队长的吗？难道，我接的命令有错，还是我走错了地方？”

米田指指头上的匾额道：“看看上头的字吧！”

我抬头一看——帝国歌剧团！

米田笑道：“很秘密哟！我们的收入全都直接供给国家作为各项研究经费的，够神秘了吧？”

我宛若被雷轰，默然不语的走出房间，脑海一片混乱。恰巧樱于此时出现，当下麻烦她带路，我想回房间休息了（选择1）。

临走前，樱似乎有什么话对我说，喃喃说：“有时间希望能和你好好聊聊，我……”

我笑道：“没问题，只要有时间的话，我们好好聊聊呀！”（选择1）

默默回到房中，细细回想，这一切和我当初的理想真是差太多了。

这时！有人敲了敲我的门。

“啊！樱小姐，这么晚了什么事吗？”

“哦！没什么，想问你愿不愿意参观一

下这儿的环境？”樱笑道。

我报以微笑：“也好！反正这会我还不想睡。”（选择1）

向前走，到的地方是书库，却碰见了早上所见的紫衣女子，当问《罪与罚》作者时，我马上就说了出来（选择2）。

最后到达**ホール**（右下方），樱有些疲倦了，于是我送她回房（选择2）。

第二天早上，舞台上两人发生争吵（选择1，……两人止！）。



退下舞台，樱跟着走出来，对我说了一些话（选第一行！）。这时警报声大作，樱拉着我的手道：“快，花组华击团出动了，快走吧！”

这时樱、艾莉丝、神崎、玛莉亚等，已着上战斗服装，一字排开：“帝国华击团·花组，全员集合完毕。”

米田道：“近来出现多起魔装机兵破坏帝都之事，我们已查出乃是黑之巢会所策动的计划，现在的任务，便是拦截住这次的恐怖行动，地点就在上野公园。”

**战场状况：胁侍×8：HP80，无必杀技，攻9，防8，移4；头目神威：HP300，攻15，防12，移5，无必杀技**

**目标：神威击倒**

## 第二话 敌人名为黑之巢会



▶黑之巢会的四大死天王。

差不多是开演的时间了，艾莉丝说道：“有一个人要回来了呀！”

我笑问：“是谁呀？”（选择1）

就在这时传来一阵爆炸声，一个女人问道：“这里……是大帝国剧场吗？”

“是……是的！你……不要紧吧！”（选择1）

“是！我是李红兰，帝击花支部转任本部，请指教！”看她的样子，应该没什么大碍了，遂带她去支配人室（选择1）。

在支配人室处，碰见樱，互相介绍认识后，红兰突然问道：“对了！觉得我怎么样？”（选择“……仲良……”那一行指令）

突然来这么一下，我笑道：“呃……大家都是好伙伴呀！”

“那我该怎么称呼你呢？”（选择1）

在见过将军后，便要带红兰去她的寝室，途中遇到玛莉亚，看她穿戴，好象是准备上台演戏。

果不其然，她说道：“来帮我搬点东西吧！”（选择1）

这时红兰先行离去，转身又碰到神崎（选择1）。

回到房中稍事休息，正想要往舞台去时，有人敲了敲我房门（选择1）。

开门一看，竟是红兰（选3、2、3便可）。

她神神秘秘地说道：“我有一件事，待会你到我房间就知道了，你一定要来哟！”

到了红兰的房中，她拿出一副花牌（三战二胜制！）。

这时睡意全消，见**テラス**处有人影闪过，遂走向**テラス**，见是玛莉亚。本来愁眉的她，见到我出现后，竟开心地说：“啊！你来的正好，帮我个忙好不好？”（选择1）

第二天，听说有演出，遂往舞台而行。

没想到正演到最高潮时，樱一个失误，整个舞台在刹时间面目全非，台上台下，嘘声一片（选择2）。

更糟的是，轰隆一声，舞台上传来一阵爆炸的声音，整场戏便在混乱中落幕。

望着残破的舞台，当神崎冷冷地问我是不是要帮忙修理时，我一口应允（选择1）！

这时樱笑着向我走来，说道：“我们一起作吧！”（选择1）

“我听说……”（接下来全选第一行指令！）

又剩我一人在那里，敲啊敲的，一个不小心，铁槌正中食指，痛得我叫了出来。

“痛吧？让我看看！”雅美突然出现。

我呐呐道：“不……不用了！”

那女子微微一笑，抓着我的手，轻轻吸吮着我的手指。

回头只见樱怒容满面地瞪着我，破口大骂了几句，掉头就走。

你一定要上房间找她（选择2），向她道歉（选择1），才能顺利过版。

一早醒来，警报大作：“帝国华击团·花组，全员集合完毕！”我向米田将军报告！

米田将军点点头道：“注意！黑之巢会，正向芝公园袭击中，大神下令出击。”

**战场状况：胁侍、足轻×5：攻9，防8，移4；胁侍·火绳×4：攻8，防6，移5（胁侍的HP皆为80，无必杀技，攻击范围只在前后左右的其中一格而已，而火绳是4格以外范围，要小心！）；蒸气火箭×4：攻15，防10，移0，HP150，无必杀技，攻击范围是正前方12格。**

**目标：敌人全灭，注意炮台的狙击，和中心蒸气回复的确保。**

**首要任务必先破坏炮台，最佳人选是李红兰，因为她的攻击范围最广，而且可以复数攻击（记住李红兰是擅长后方攻击的）！**

## 第三话 我没当队长的资格？！

当售票口之事告一段落，我正要离开，却碰上了玛莉亚，瞧她那一脸的愁苦相，我不禁关心地问：“有什么事吗？”（接下来两次选择1）

她叹口气道：“唉！我做了一个不太好的梦！”

“哦！”我道：“我也常做奇怪的梦，能说给我听吗？”

但她没什么表示，默然向舞台方向走去。

我立时追了上去。

所有人都在舞台上，但我还来不及说什么，已看见一根大柱子就要塌下，我一个箭步窜上去，撑住那柱子，那柱子真……真重呀（选择2）！

“快来帮忙呀！”我双手有些酸软，艾莉丝上前本想帮我，但我的手一滑，眼见柱子就倾倒，却在这时，柱子奇迹也似的停了下来。

我转头一看，竟然还是个女人，真是叫人惊讶！

经过介绍后（选第一行指令），才知她就是出外修行的桐岛。

这下花组的成员全部到齐了，米田将军也将大家集合在一起，互相认识一番！

这时，桐岛向我提出了挑战（选择2）！

在锻炼室搏斗时，先选第一行下段突，再选第三行腹部防御，接着选第三行上段切。

"不愧是海军士官学校的首席呀！"在切磋武技后，桐岛说着"肚子有些饿了，来！试试我特殊的手艺吧！"（选择 1）

进入厨房，桐岛便要我在食堂待着（这时什么指令也别选，任由时间经过）。

边吃边和她讨论着一些问题（选择 1、2、3）。

在我门口看到一串项链，将之拾起时，玛莉亚急急跑上前来，"原来是你拿走了。"她有些气急败坏地说道。

我摇了摇头："不！这是刚才拾到的！"（选择 1）

"哦！那……也许是我错怪你了！"

夜半时分，警报大作，紧急集合。

**战场状况：胁侍·足轻×8：HP80，攻9，防 8，移 4；大筒×2：HP80，攻 10，防 4，移 3；ドラム罐：HP80，攻 0，防 7，移 0**

**头目苍き刹那×1：HP600，攻 13，防15，移 7，必杀攻击为魅·空刃冥杀**

**目标：敌头目苍き刹那击倒**

当所有喽罗除去后，正要追击头目时，一个小孩跑了出来，为了救那小孩，硬是挨了苍き刹那两刀，也就这个空档，被他给跑掉了……

是在做梦吗？我仿佛见到黑之巢会的人，还有……红兰，他们说要改造我，不……不可能……！

当我清醒过来，我仍在我的房间，所有人都在，真的是我在做梦吗（选择 1）？

这时樱递给我一碗药，不疑有他，一口喝干了："哇！好苦哇！"我叫了出来？

"是红兰配的特效药哟！"樱说。

"是……红兰配的药！！"我大惊之下叫了出来，眼前一片漆黑，什么都看不到。

"这种药，药效强烈，会有暂时失明的副作用，大概睡个半天就没事了……"

好象是红兰的声音，我不确定，听到一半，我已昏睡过去。

也不知睡了多久，仿佛听见了脚步声，却不知是谁，只感到一只冰冷的手在我额上探了一阵后，又走出去。

是谁呢？

思考这问题的同时，有人在敲我的门，而这时眼前已能看见景象，见来人是桐岛。她对我救出那小孩之事深表赞同，很是关心我的伤势，我呐呐道："已经没有大碍了。"

没想到，桐岛前脚才走，玛莉亚后脚跟着进来，我还不及问他何事呢？她已破口骂道："你太鲁莽了，为了一个小孩子，竟让敌人砍伤，你这样太不应该了，你可是个队长啊！身负花组的指挥之责，怎能如此轻率呢？"（选择 1）

我大不以为然地说道："哼！任谁看到那小孩冲出来都会去救他的。"

玛莉亚冷笑一声："试问，帝都之千万百姓之命和一小孩之命相比，你认为孰轻孰重？而你竟为一小孩之命就轻己之身相救，若有闪失，岂不造成全队覆灭？"

劈头说了我几句，她便转身离开。

我静静的想，她的话也有道理，叹了一口气，我决定向她致歉（选择 1）！

我走到玛莉亚门前时，里头有争吵的声音。

是桐岛，正和玛莉亚辩论下午的那一件事。正在踌躇时，门开了，可能是桐岛要走出来了，为免尴尬的情形发生，我一闪身（选择指令）躲进了书房中。没料到，眼前一黑，整个人摇摇欲坠，耳朵里响着阵阵的指责声——队长无能、队长无能、队长无能……

被雅美所救。

当下，我还是得找到玛莉亚，向她致歉才是。

但找了好多个地方，她的房间、书库、厨房、食堂、舞台，最后在一楼的门口看见她。

"玛莉亚！"我叫了一声。这时，天空传来狂笑声，苍き刹那竟出现在天际，玛莉亚驾驶光武战机私自出动。

"什么？这……！"我闻言，急急跑向作战室，只见众人已着上战斗服，我犹豫着，不知该不该下令出动。

这时，藤枝副司令步入场中，缓缓对我说玛莉亚在战场上，因判断迟疑，而导致队员丧生之事。

我立刻下令："全员出动！"

**战场状况：胁侍·足轻×15：防 9，防8，移 4，HP80；ドラム罐×8：攻 0，防 7，移0，HP60**

**目标：全力救出玛莉亚**

当我军将敌人全数都歼灭后，我走近玛莉亚，看看她的状况如何？咦！她竟不在光武机甲内，会到那去了呢？

这时！一只小舟浮现，天际传来苍き刹那的声音："嘿嘿！要救玛莉亚嘛！大神，你必须单独乘上小舟，我等你，……哈……哈……！"

众人虽然多方劝阻，但为了救人，我仍是踏上了小船向着未知之地而行。

"你果然有种敢一人前来！"苍き刹那阴森森的笑着！

"少尉！！"玛莉亚被绑在十字架上，见我一人前来，不禁失声大叫。

"帝击队长，今天要永远消失了！"苍き刹那阴森森笑着。说完，猝然向我发难！

眼看就要死在他的爪下，这时，天空一阵炮响，轰隆一阵，队员竟奇迹似的出现在苍き刹那的秘密基地前！

在苍き刹那高叫"黑之巢会荣光百世！"之际玛莉亚一枪打爆了他！

## 第 4 话

## 暴走！暴走！大暴走！

当工作告一段落，樱从我背后叫住了我："看见艾莉丝了吗！"她问（选择 2）

"有空的话，来帮忙打扫道具间如何？"我点点头（选择 1）。

"一郎哥哥！"背后传来了艾莉丝的声音！"明天陪我出去玩好吗？"

"艾莉丝想买什么呢？"（选择 1）

"明天是我生日呀！"艾莉丝开心地说。

我点点头（选择 3）。

于是进入楼下的服装间，这时要玩柏青嫂了，只要在 10 回合内，能使积分到达 150 以上即可。

翌日！

我来到艾莉丝的房间前（**アイリス**部屋！）。敲了敲门，艾莉丝打开门，"一郎哥哥，看看我这衣服好不好看？"（选择 1）

我点了点头，便带着艾莉丝出门（选择 1）。

到达浅草桥（选择 2）。

到了要买东西时，请不要太小气，选右边的宝石。

接下来要去公园散步。

到了公园后，艾莉丝提出牵手的要求（选择 1）。

当艾莉丝问起年龄时，回答 10 岁（?）即可！

在电影院中发生的事基本是剧情需要，无论你答任何答案，结果都是一样，影院很快被破坏。

一早想再去找艾莉丝好好谈谈。不料，愈谈愈糟，她一气之下，乘光武机甲向浅草而行，而偏在这时，警报声大作，黑之巢会竟也在这时向浅草桥集结，即刻下令，全员出动。

由于艾莉丝正在气头上，再加上光武机甲的威力，浅草周围的建物可遭了殃。

所以，战端初期，先要决定是先救出艾莉丝，还是先消灭敌人（最好是先救艾莉丝）。

若要先救艾莉丝，必须和樱连手，一前一后，方可成功。而且在面对艾莉丝时，应用说得指令。

**战场状况：胁侍·足轻×9：攻 9，防 8，移 4，HP80；大筒×3：攻 10，防 4，移 3，HP80；火绳×1：攻 8，防 6，移 5，HP80**

**头目银き罗刹：攻 20，防 14，移 4，HP900，必杀技为爆裂岩破**

**目标：将银き罗刹干掉，任务便顺利达成**

（未完待续）

责编/主编 PINSER

# 天下统一？诸侯割据？



## ——游戏业最终的战争

特约撰稿人：叶伟

## 世嘉与任天堂

他们曾经是一对相互竞争了十数年的老对手、一对“老死不相往来”的冤家、一对叱咤风云的双雄。现在，则是一对同病相怜的患难兄弟：多年苦心经营的产业，已经被一支新军占据了半壁江山。

这支新军就是索尼。

一月下旬，世嘉宣布了与万岱合并的消息。紧接着，二月二十五日，现任世嘉企业的会长大川功先生开始了在业界频繁而又神秘的访问活动。他第一个对象就是任天堂的山内溥。

“说起来也就是在业界里学习而已。听说之后还要造访南梦宫的中村社长。”任天堂的董事兼宣传部长今西弘史如是说。

“单单只是问候罢了。”随行的现任 CSK 社长福岛吉治亦是轻描淡写。

但人们并非如此轻信。虽说大川功现在的“会长”头衔不过是个虚名，但谁也不会忘记按照预定的计划，到了今年的十月一日大川先生便会升任 CSK 的负责人。

大川功和 CSK 拥有的世嘉股份，加起来超过 25%。他在未来的世嘉万岱中的地位究竟如何，想来已不用多说了。

“世嘉会给任天堂提供软件。土星的软件将以 N64 为基础进行开发。”类似的流言在业界传播着。

“这种说法绝无根据。”福岛社长是这样否定的。“大川功现在也不能代表世嘉，中山先生还是世嘉企业的现任社长。”世嘉是这样公告的。

但是到了十月一日呢？世嘉万岱的控制权岂非将落入大川先生的股掌之中？更何况就算是在目前还没有合并的情况下，大川功的名字也已频频取代中山隼雄而出现。显然，今年秋天以后，世嘉万岱的命运将由大川先生牢牢掌握。

## 索尼不在乎

世嘉对任天堂如此，对索尼又会是怎样的态度呢？

“让我推测合并的理由吗？也许是为了更方便为 PS 制作软件吧？”一月二十三日，索尼的伊庭保副社长在谈到世嘉万岱合并原因的时候，做了巧妙而又合乎情理的推测：“PS 和 SS 竞争两年多来，事实上的胜负已经分得很清楚了。从销售台数上来说，PS 远远凌驾于 SS 之上。只是从业界的角度来看，还是把 PS 与 SS 算在一起而已。如果世嘉以自己的名义为 PS 制作游戏，等于是承认自己的失败，这样的事情是没有人会做的。因此，以一个处在中立位置上的公司为中介进行交涉，将会方便许多。无论是任天堂、世嘉还是索尼，万岱都有份加入。那么合并之后，世嘉万岱为其他公司制作软件，也就变得合情合理了。”

伊庭保的推断并非毫无道理。大川功已经多次表示，合并后业界的构势“将由世嘉重组”，同时也提到过“SS 与 PS 互换性”的问题；至于世嘉万岱未来的社长山科诚，人们也不会忘记他曾经发表过“继续向 PS 提供软件”的言论。总之，由对抗走向联合，由诸侯割据走向天下统一，这将会是未来两年世界电玩业构势的重大改变。

### 小情报：三分天下的格局

| 机　种 | PS | SS | N64 |
|---|---|---|---|
| 日本国内发售 | 560 万台 | 440 万台 | 185 万台 |
| 海外发售 | 640 万台 | 276 万台 | 214 万台 |
| 对应软件 | 680 种 | 500 种 | 10 种 |
| 软件发售量 | 4000 万份 | 6000 万份 | 194 万份 |
| 协作公司 | SQUARE、ENIX、南梦宫 | CSK、万岱 | — |

从 94 年到今天，SS、PS、N64 三大机种陆续登场，将业界分而食之。如果以三国而类比，无非 PS 为魏、N64 属蜀、SS 是吴。这之中无论哪两家进行联合，必然将给予第三者以沉重的打击；如若三家合而治之，则天下尽归其而有，世界统一的家用游戏主机标准将从此确立。

三大公司，身价过亿，谁都不是那么轻易放下架子的，总得有一个人开先河才是。而走在前面的，自然不会屈尊求和。

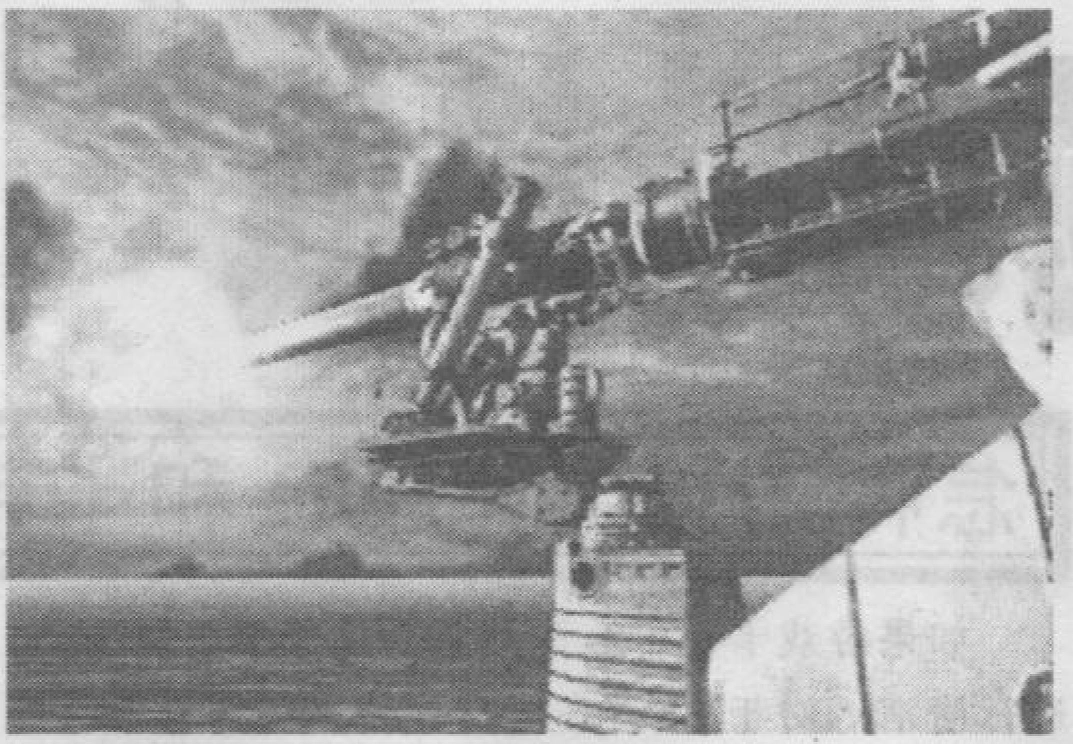
大川功是否正在朝这个方向努力着呢？他究竟是想合纵抗“索”，还是想天下归一？

世嘉、任天堂，这两家算是业界的元老。然而现在业界的份额，却正在被 PS 一口一口地吃掉。目前 SS 在日本的销量，每周要比 PS 差 40 万台上下；虽然在北美 N64 的人气度要高于 PS，但那是降价竞争产生的效果，真正的实力恐怕也不容乐观。

“与世嘉或者任天堂竞争的胜败，这不是索尼的本来目的。利用竞争来推动电玩作为产业的发展，才是索尼的根本目标。PS 的下一个方向就是——全世界 2000 万台的普及量。”SCE 社长德中晖久的发言充满了自信。

“事实上，PS 已经获得了竞争的胜利。”正如伊庭保副社长所

言，刈世代之争的胜负，在史克威尔和ENIX"另觅新欢"之后，就已分得清清楚楚。"没有经验"的新军索尼，已经抢走太多的馅饼。元老而且有点衰老的世嘉和任天堂，若是再不反击，离挨饿也就不远了。从这个意义上来说，世嘉、任天堂的"老者"联合，似乎比三国成一统更有可能得多。



▶进入97年，PS凭着SQUARE的《FF7》及其它作品一路猛进。不过，这倒不如说是SQUARE的辉煌吧！

## PS不是不可战胜的

纵然优势再明显，胜算再高，索尼还是有一个破绽可寻——那就是软件。这也是世嘉、任天堂取胜的唯一之道。

"事实上，从国内的角度来说，土星440万台的销量不仅不是失败，而且还是世嘉家用游戏机历史上最成功的一页。PS的领先完全依靠着别人的软件力量来实现，而世嘉仅凭自己的游戏便能够达到这一点，其实力比索尼更为可怕得多。"软件出版业的名人宫路洋一这样分析道。

"反过来看看N64，达到200万台的销量要用多长的时间?比起SS和PS将近一年的努力，是不是更快得多? 自己制作的'马里奥64'卖到了100万份以上，这个成绩是有目共睹的。"

宫路先生的分析准确而恰如其分。

虽说从主机的普及量上来看PS高高在上，但若是结合软件平均到每一台主机上来看，PS的前景就不那么美妙了。如果算到软件的总售出量，那么SS足足超过PS两千万份以上！

以日本国内情况来计算，三大机种平均每台主机分配的软件数量为：PS为8份、SS为12份、N64为1.5份。这还仅仅是简单的计算。如果结合实际情况来看主机的"使用率"，宫路先生的推断是比较准确的："每卖1台PS大概会连带卖出3－4个游戏，土星则是8－9个。"

家用游戏机产业从来都是以软件为主的。如果既想让主机快速普及，又想靠主机赚钱，那无异于痴人说梦。销售主机一直都是做着亏本买卖，在数量上升到一定程度之后，再通过软件的普及来补回损失以至于赚钱，这是业界的基本常识。

对于任天堂来说，软件的价格本来就较高，加上采用极端的"少数精锐"体制，使得销售效率大幅度上升，利润率维持在一定的水平上；而对于使用CD－ROM这种廉价媒体的主机来说，每台主机连带销售3－4份软件，不仅不能赚钱，连保本都会成为问题。PS如若再不考虑到主机的使用率，随着今后硬件销量的进一步上升，"丰收的贫困"将会越来越明显，最终将使SCE的经济情况极度恶化。



▶N64的软件不断地夸耀着它的机能，但目前只能靠推出经典作品来唤起玩家的回忆。这是POLYGON射击作品的先躯《STAR FOX 64》。

## 这绝不是危言耸听

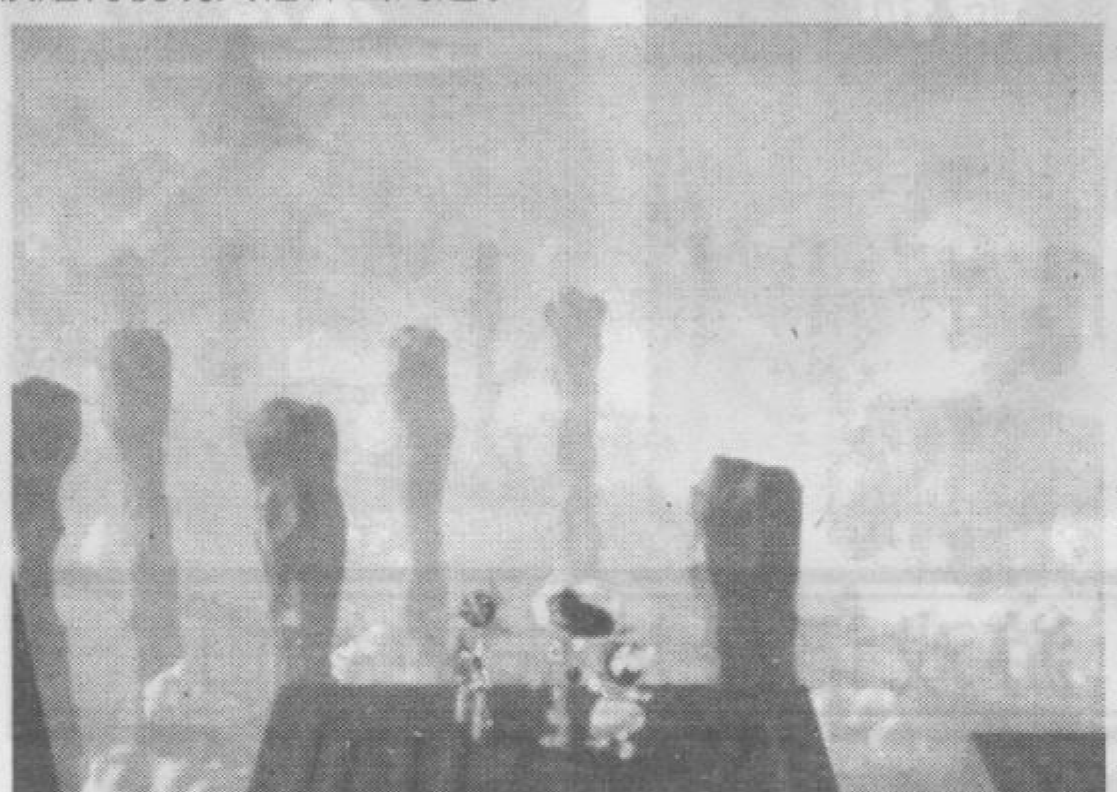
SCE在给PS作广告的时候宣称："所有的游戏在这里集结！"，而在实际软件政策上，也采用了门户开放的措施。SCE向开发软件的小组提供无偿的贷款、并且主动代理营业和宣传业务，中小软件制作公司如何不动心?又怎么可能不加入PS的阵营呢?所以在出品较多的月份，PS会有七、八十种软件推出。但是其效果却令人失望：只卖出不到5000份的软件不胜枚举！ 这种与投入完全相反的产出，是绝对不会给索尼带来任何利益的。

作为销售网络最末梢的神经，专卖店最为敏感。如果批进50份游戏，在第一天便可以卖掉30份，那么这个软件不出几天就可能会全部销完；但是如果批进的游戏，是哪怕只有1个也无论如何都难以推销的货色，店家就会陷入资金周转的窘境。这样的游戏每个月出它个30－40种，积压在小店里岂非要了店主人的老命?

SCE在软件管理上的破绽和漏洞，将直接影响到PS今后的发展。

从另一个角度来说，以移植街机游戏为主要战略基础的土星，其用户层集中在年龄较高的"玩家"身上，软件的销售非常顺畅。以玩家为对象的销售方法，也许不会争取到像PS那样多的用户，但却可以保证利润的获得。每台土星能连带销售的软件数量，差不多是PS的2－3倍，收益丰厚，而且奠定了主机在玩家层中的霸主地位。世嘉的方案是可行的，土星的基础是扎实的。

至于SS与PS在主机销量上的差距，除了名义上的好看之外，很难再说明其他什么问题。



◀即将在土星上发售的《格兰蒂亚传说》中也会有上乘的3DCG和动画表现。

再换一个角度来设想一下。如果大川功接手世嘉万岱之后，首先考虑的是公司的盈利而不是其他面子的话，那么完全可以采用"软件侵蚀"的战略。世嘉的软件开发力不用多说，其技术水平在世界上也是数一数二的。

如果能够了解到这一点，将自己优秀的作品向PS、N64进行移植的话，其经济收益相比一定十分客观。史克威尔也好、ENIX也好，要出品一个300万份的大作至少得化上一、两年的时间。而世嘉只要愿意，随便选几个街机的大作便能够做到这一点。这就是它的优势所在。

如果未来的世嘉万岱选择这样的一条路，索尼目前在软件上的困境便会解除，任天堂也会从中收益。世嘉万岱自己，得到的也绝对多于付出的。也许家用游戏机的制式便会从此统一，全世界的玩家们从此不必再为了选择购买主机而绞尽脑汁了。此刈刈世代主机之争，也许将会是游戏业最终的战争。从微软公司的胜利中，世嘉应当可以得到一些启示。

PS在这两年中把自己的地位牢牢地巩固了，这当然值得高兴，然而也不能没有一点忧患意识。业界风起云涌，变化飞快。再过两年，由谁来担当老大，现在难说得很。

责编/北尤



# GAME迷的烦恼 问题求助热线

文/特工黄

## 游戏软件是怎样损坏的？

游戏卡带、光盘损坏的最主要原因有二个，一是受到不当外力造成的破损，二是被液体侵蚀。此外，对于卡带这类精密电子产品而言，不当操作（例如开着主机电源拨插卡带）也可能造成烧毁卡带甚至主机的严重后果；而对于光盘这类非电子产品，自然没有烧毁之说，但由于其非常怕盘片划伤、脏污以及变形，所以要保护好光盘实际上比起保护卡带更不简单的事。







## 游戏记录消失的缘由

现在的游戏不仅 RPG、SLG、AVG 需要记忆，动作类、体育类等各种游戏类型也都需要记忆，而游戏进度记录对于玩家来说可说是至宝，它可能是玩家几星期甚至数个月的努力结果。如果“辛苦”得到的游戏记录不幸丢失，玩家一定会受到重大的心理打击。所以玩家一定要小心使用记忆媒体，切不可做带电拨插记忆卡这类蠢事，此外要注意不可图便宜买质量不好的劣质记忆卡或磁碟，否则你每天都会过着兢兢惊惊的日子。由于游戏记录一旦消失就回天无术了，所以一定要养成多做记录备份的好习惯。



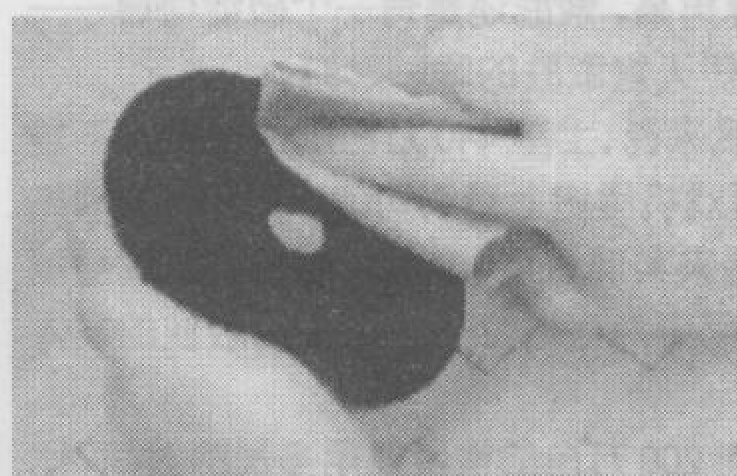
▲各式各样的记忆卡，其作用都只要一个：保存你的游戏记录。



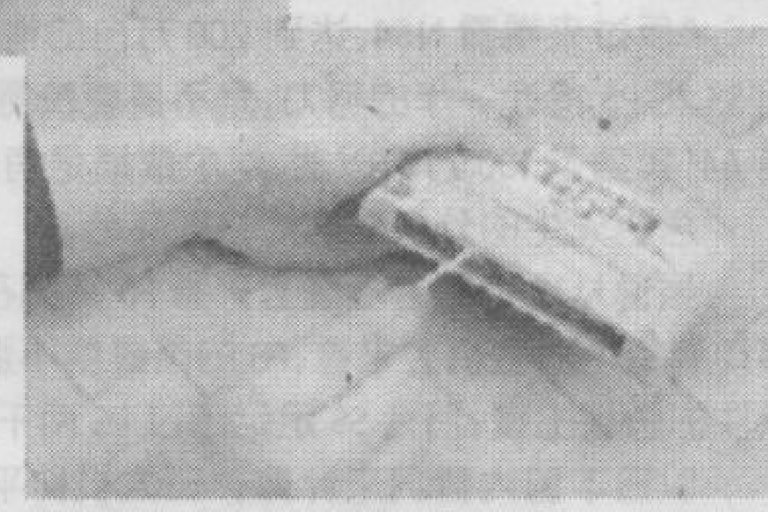
▲一旦记录丢失，你可就真是欲哭无泪了。

## 怎样清洁游戏 CD 和卡带？

如果游戏卡带、CD 受到脏污而不能正常使用，就必须进行清洁。对于 CD，在清洁要特别要注意不要损坏记录面，以免人为扩大故障；而对于卡带，清洁的原则是不要尽量不要让它遇到液体，以免造成短路隐患。



◀CD 的正确擦拭方法：用沾清水的软布（最好用麂皮）从圆的中心沿半径向外轻轻擦拭。



▶卡带的正确擦拭方法：用干的棉签擦拭卡带与主机的接触端子部分。

## 游戏手柄不灵怎么办？

游戏手柄是玩家最常接触的东西，所以也最容易损坏，就算是原装手柄也有不灵光的一天。不过，手柄的毛病一般都不太难修，你只要按以下方法去做即可解决大部分的手柄问题。

1. 拔下有问题的手柄，换上一只好手柄，以确定是手柄问题而不是主机的问题。

2. 再换上故障手柄，扭动手柄线的各段看是否能让故障时有时无，如果是，说明手柄线有问题，请更换手柄线。

3. 如果仅是某些按键不灵，一般是触点脏污所致，请打开手柄清洁导电橡胶和线路板上的触点。





# AV选择器大比拼



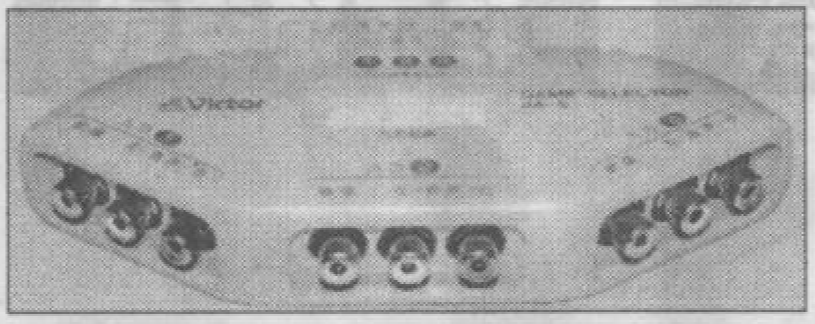

文/H·MAN

## AV SELECTOR
## 超级玩家必备器材之一

自次世代游戏机面世后，玩家手中的游戏机有个好几部已毫不稀奇，再加上录象机、影碟机等影音器材，如果每次玩游戏时都要将音、视频线左转右换，前插后驳，未免大伤玩的心情。不过，只要有拥有一个AV选择器，所有问题便会迎刃而解，现在我们就列举市面上的几种AV选择器，看看哪一款你最中意呢？

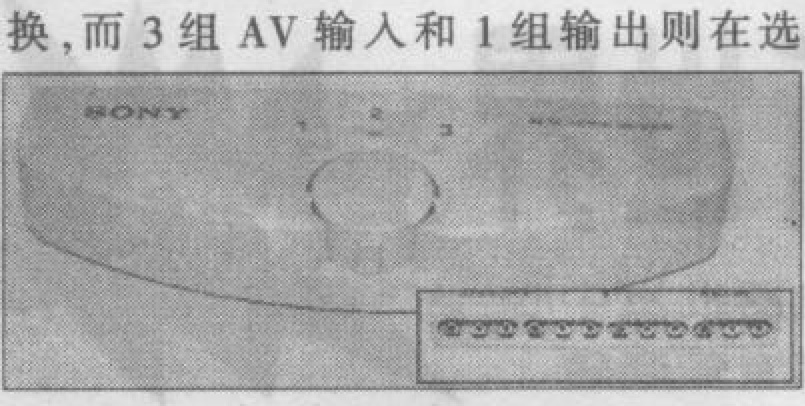
### 1.GAME SELECTOR JX－5

VICTOR（胜利，即JVC）出品的选择器，无论外形和色泽都和游戏机十分相似，它的前方有3组AV输入，后面有一组AV输出，顶部有一个拨动开关，可谓简单实用的产品。



### 2.AV SELECTOR SB－V30G

SONY出品的选择器，当然有其不同之处，其外形、颜色和PS如出一辙，前面有一个拨动键用于AV输入的切换，而3组AV输入和1组输出则在选择器的后面；随盒附送两块神奇不干胶贴，供买者将选择器的位置固定于桌面。



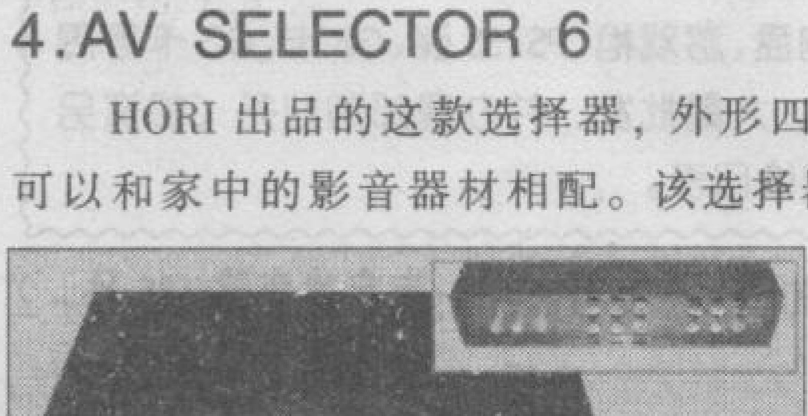
### 3.AVS－883 AV SELECTOR

这是一款外貌奇特的选择器，外形呈三角形，共有2组AV输入及1组AV输出，在顶部有扭动式的切换键，此外其一大特点是底部有个钉孔可用于将选择器固定在墙上。随机配有一张“MD16－BIT”，“SUPER FAMICOM”及“PC ENGINE”的银贴纸。不过相信已不太合用。



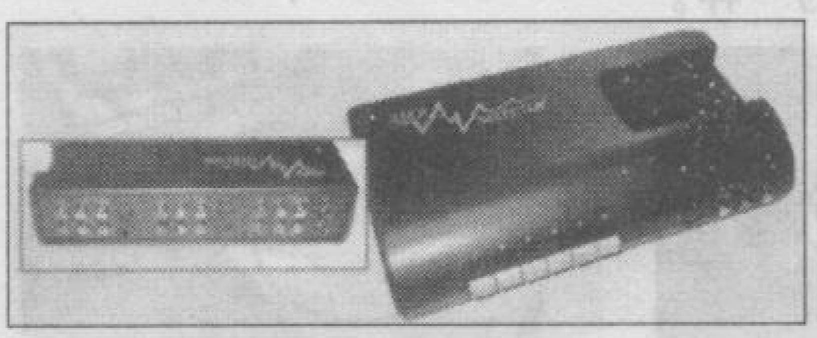
### 4.AV SELECTOR 6

HORI出品的这款选择器，外形四四方方，全身黑色，可以和家中的影音器材相配。该选择器共有6组AV输入（4后2前）和1组AV输出（后），前面则用6个按键来选择。



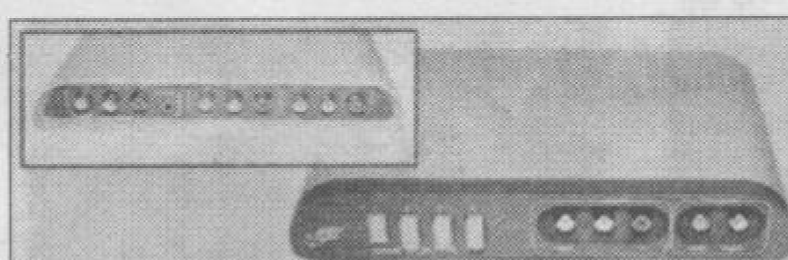
### 5.ASCII AV SELECTOR

日本ASCII出品的选择器，备有6组S端子及AV输入，分别是前面1组，后面5组，S及AV输出都在后面。随盒除说明书外，还有一条AV线和一条S线，以及一张各机种名称的贴纸，只要在按钮上贴上相应贴纸，就能一按就知道选的是哪一部机。



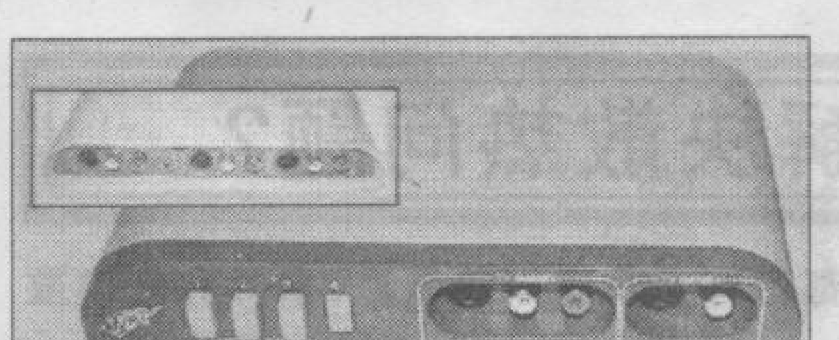
### 6.GAME SELECTOR

此款选择器共有4组AV输入（两前两后），且第4组AV输入是单声道的，适用于FC或MD1这类的单声道AV输出。另外在后面还有一个SPEAKER插座用于接驳耳机。随盒附送AV线一条及2块不干胶用于固定。



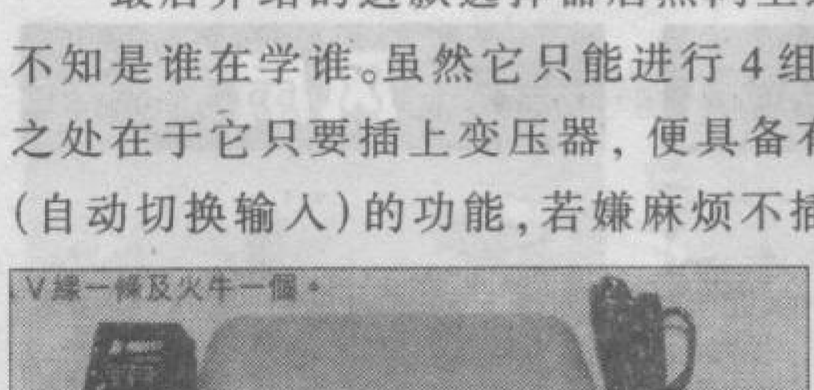
### 7.GAME SELECTOR(S)

这款选择器同上一款基本完全一样，只不过没有AV输入，而以S端子代替。随盒附送S线及2块不干胶。



### 8.AV MANAGER

最后介绍的这款选择器居然同上述两款及为相似，真不知是谁在学谁。虽然它只能进行4组AV选择，不过特别之处在于它只要插上变压器，便具备有AUTO SELECTION（自动切换输入）的功能，若嫌麻烦不插变变压器就只好用手动切换。此外它还随盒附送AV线一条及变压器一个。





## 游戏制作入门(十三)

# 浅说 RPG

文/魔法师

Hi，大家好，春天来了，新的一切也要开始了，能否事事如意呢？嘻嘻嘻……

好的游戏是什么呢？响亮的名号、漂亮的画面、深奥的内涵，还是耗资的大制作？常常会自己问到自己，作为一个力图从事游戏开发的游戏 FAN，也是应该时常问问自己什么是游戏的真髓（有点领悟武林秘籍的感觉）。

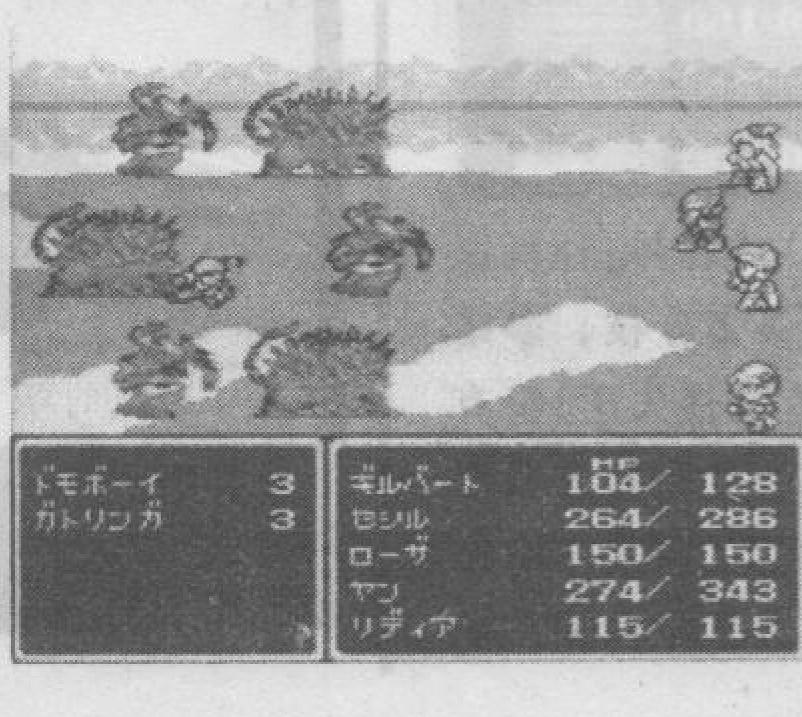
本人最喜欢的是 RPG，关于什么是 RPG，不必再说了吧。从有名有姓的《勇者斗恶龙》开始，比天上星星还多的 RPG 在 PC 和家用机上出现，将地球的历史和未来描写得乱七八糟（中性词）。其中大多数只是模仿的作品，少数个性的佳作逐渐膨胀，形成现在的名作系列—《勇者斗恶龙》系列和《最终幻想》系列等等等，还有一些风格不太传统的，像《mother》，本人认为也是很棒的。

RPG，角色扮演类游戏，从字面上可以这么理解，但从含义上讲，根本不可以也不可能用“角色扮演”来形容 RPG。




## RPG 的魅力是什么？冒险和剧情。

突出冒险的，代表作是听得耳生茧的《勇者斗恶龙》系列，这类 RPG 是传统 RPG 的一大部分。传统的系统：Q 版的人物在类似地球但又不是我们现在历史课上所学的世界中走来走去，找到线人，在关键的地方了解关键的信息，然后去完成一定任务，像什么为民除害，寻找宝藏啦。然后再去了解关键信息，再去完成任务，如此循环。菜单也是大家见多了的传统菜单：物品，魔法，仲间一类的。关于战斗，则是先一点一滴赚 EXP 和 Money，然后升级和换装备，去作掉敌人；再一点一滴赚 EXP 和 Money，升级换装，战斗……看上去似乎有些无聊，然而，这些正是 DQ 类 RPG 吸引人之处：世界有多大，你我不知道；世界有什么，你我不知道，这是探寻未知的乐趣！虽然天文数字般的 EXP 需要玩家花很大时间去 100、200 的赚，但正是由于有长时间的单调才有升级的无比兴奋，努力奋斗的结果是甜蜜的，（现实中也是一样，但并不是 1、2 个小时就可以体验得到的，这也许也是那么多人玩 RPG 的原因之一吧）。尤其是在单调升了几级之后，一气作掉 BOSS 后，那种感觉只有自己去体验。钱在现实中是很重要的，在游戏中也是一样，聚财的乐趣真是无限的（不要笑），不过回到现实中会有些失落感。正是这些，使以冒险为主的 RPG 经久不衰。说实话，《DQ Ⅵ》实在是没有太多新意，不过因为她的音乐、剧情、世界和传统的系统，还有名声，使本人很是钟爱。




情节，是 RPG 最早出现时最吸引人的地方，当时其他类型的 GAME 基本都未引入情节，使 RPG 可以让玩家



体会新的人生。而在几年的发展之后，大多数游戏都引入了情节，使 RPG 的情节优势不复存在。然而，以剧情为重点的 RPG 已经形成了传统 RPG 的一大分枝，其代表作自然是也听得耳生茧的《最终幻想》（又名《太空战士》）系列。这类 RPG 强调效果，运用许多电影手法，拥有近乎完美的图像和音乐，动人的情节（本人认为 RPG 中凡是动人的情节都要死人，完美的英雄、永生的世界是最不真实的世界）。动人的情




节，正是这种 RPG 制胜的关键，所以名作的剧本都要名人手笔。由于情节是重点，自然相对乎略一些升级之类的繁事。

现有很多玩家，以图像、音乐、容量等作为评价一个 RPG 的标准，而忽略了 RPG 真正的乐趣所在：冒险和剧情，而这两项都需要玩家投入游戏一定程度才能得到体验，尤其是《DQ》类升级的乐趣。如果调《DQ》99 级去玩，









还不如不去玩，因为就图像和交待情节来说，《DQ》并不精彩，而他的升级后和作掉 BOSS 后的成就感远比《时空之旅》一类来得强烈得多，不亲身一点一点斗争是体会不到的。而情节类的 RPG 就无所谓了。

上面主要是针对日本的 RPG，也是本人喜欢的 RPG 类型。台湾在 PC 上也推出了许多号称武侠 RPG 的作品，其中……

《仙剑奇侠传》，红得不能再红的号称“中文武侠 RPG-No.1”的 RPG，使她登入高峰的原因只有一个：情节，而其他方面她并不出色。的确，情节的威力在《仙剑奇侠传》中充分体现，人物的刻画也比较丰满，利用风俗传统一统中文 RPG 天下很长时间。但是，不知大家发现没有，自从《金庸》系列，号称港台风格武侠 RPG 进入了舞台剧的圈子。什么是舞台剧？在这些武侠 RPG 中舞台是一版一版的，有点象 ACT 的样子，人物的自由度受到很大限制，最大的问题是世界的感觉太低。世界感，是 RPG 努力去构造的东西，让玩家在一个神奇的世界中行动是目的，而台湾的武侠 RPG 只让人感到主角们在变布景的舞台上演戏。可以说根本感不到世界的存在。




港台的制作者们又有这么一种“流行”的趋势：让玩家在 RPG 世界中轻松的任意的冒险，号称要多分枝，多结局，少练功，少升级（甚至不升级）。我都有些迷失了，没有了练功，没有了升级，没有了情节，RPG 还有什么地方吸引人。注意，这里说的情节可不是一般生活情节，而是由剧作者精心策划的戏剧情节，不是在一堆事件数据中任抽几个组成的情节。RPG 可不是 mud，mud 中的自由是以诸多上线的真人为基础的。在“流行”式 RPG 的世界中花时间去作一个混混？

《金庸群侠传》也是前一段比较热的游戏。“热”我想只是因为“金庸”二字吧。除了在练功系统上有那么一点点感觉，其他的地方一无是处。基本上一半时间在地图上象苍蝇一样东撞西撞，一半时间在与敌方战棋。最为可笑的是高手们在过招中还偷偷溜走去吃大补丸之类。性格，人物的性格在什么地方？可惜“金庸”二字。如果玩这个游戏只是为了操纵那么几个原著人物行走江湖，还真不如再去读金庸的原著。

瞎聊了这么多，都有点不知道在说什么了，喔，RPG 是我的最爱（虽然号称以后是 SLG 的世界，唉……）

责编/SHADOW PHOENIX

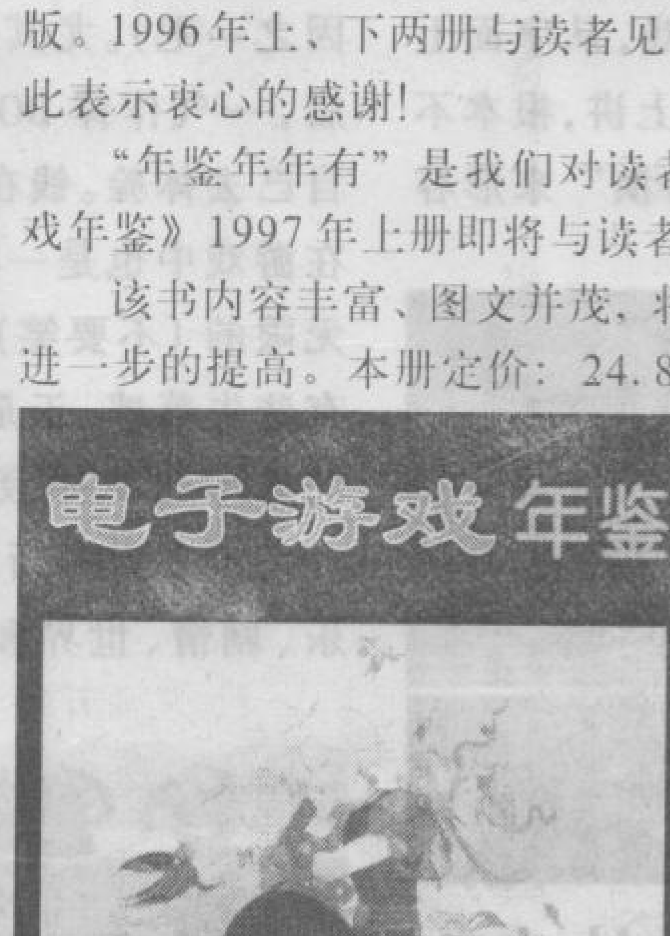

## 《电子游戏年鉴》1997 年上册

# 即将面市

《电子游戏年鉴》由周秉稼总策划、中国人事出版社出版。1996 年上、下两册与读者见面后，受到玩家的厚爱，在此表示衷心的感谢！

“年鉴年年有”是我们对读者的奉献和承诺，《电子游戏年鉴》1997 年上册即将与读者见面。

该书内容丰富、图文并茂，将在上两册的基础上质量有进一步的提高。本册定价：24.80 元，可办理邮购。




邮购地址：北京市朝阳区金台路图书批发市场 56 号春城书社顾华

邮编：100026

电话：(010) 65060008 转 3056

同时，可办理 1996 年《电子游戏年鉴》（上册 22.80 元，下册 24.80 元）的邮购手续。

年鉴年年有，永伴你左右！

来自游戏制作的现场(二)

主讲:铃木力
(日本计算机系统股份公司)

# 游戏软件制作实践经验谈(下)

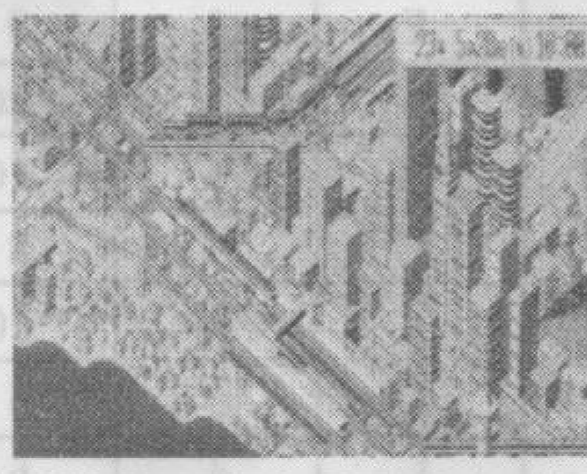
## ——开发模拟仿真类游戏的问题点

这一次，我想以我社的作品为例，说明一下在实际的开发过程中可能遇到的问题以及需要特别加以注意的几点。所举的游戏例子是 MAC 版的一个战略 SLG 游戏《盖伊弗莱姆》。

### 1. 题目、题材

既然说是模拟仿真，那么到底要模拟什么呢？要想向游戏者展开什么场景呢?这是第一个问题。

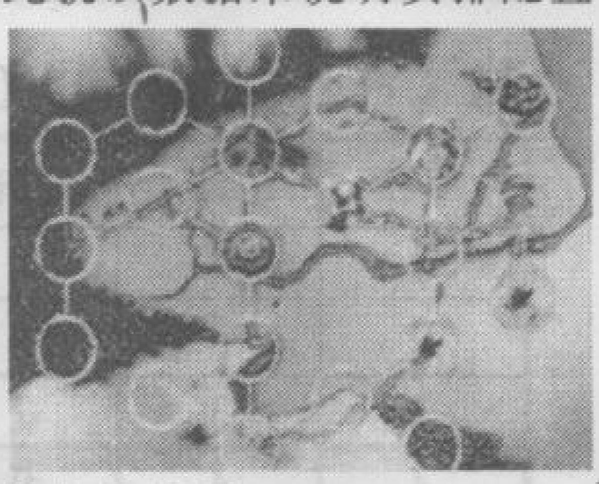
基本上,《盖伊弗莱姆》是以幻想世界为舞台的艾尔斯利多王国抵抗外来侵略的系列作品之一，因此在游戏片头让玩家了解作品的背景世界是必要的第一步。因为哪怕是纯粹地享受战略乐趣的模拟仿真游戏，也会随着你的基本印象不同而给予你不同的形态感受,所以说“故事”是模拟仿真游戏的一个必要基础。



### 2. 立足于开发之时

在游戏进入开发后所产生的问题，可以说真是不计其数。在这里我并不打算做什么长篇大论，只是想特别说说关于转为重要的点（另人头疼之处)。

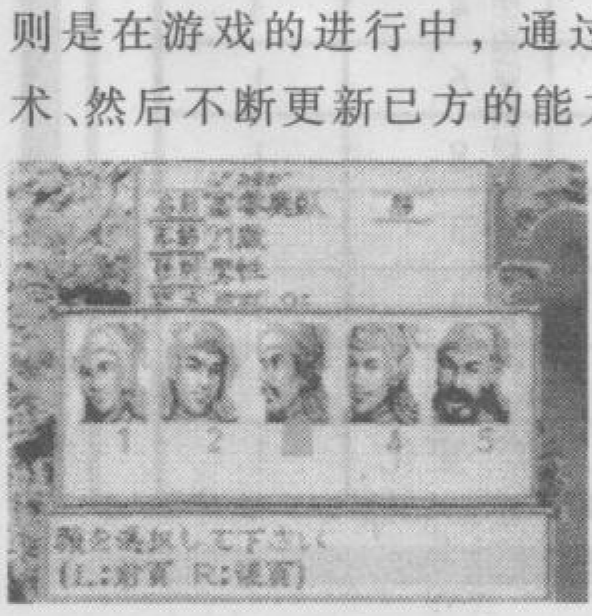
首先，要制定 CPU（玩家所要对抗的敌军）方面的移动方法和各种能力的配置。在此就以数据来说明安排配置的平衡。



下页两个附表中的表 1 是计划阶段的各单位数据，表 2 是成品版的数据，请仔细比较一下。

看了表 1 的计划阶段的资料后,就能从中发现很多基本的东西。

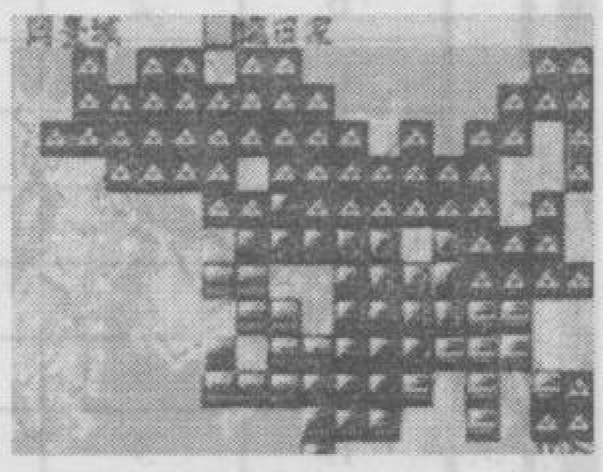
首先,敌方(CPU)的攻击力、防御力要比玩者一方要强大许多。这是因为在游戏的设定上,敌方就是靠在科学力量中融合了魔法而实现成为有利、强大的一方。(玩者一方则是在游戏的进行中，通过击破敌军而渐渐掌握敌方技术、然后不断更新已方的能力配置从而逐渐进步的。)



稍微离题说几句闲话。对于敌方的各种数值大于玩方一点有人认为“是不公平的”。但是,纵览一下各种模拟型游戏的话，就会发现大部分游戏都必须做成敌方在能力配置上强于我方，这样我方才能在在明显的不利状况下还是能够享受到使用各种战术的乐趣。在战争场面中，这种状况应该说是理所当然的，完完全全公平的战斗恐怕除了虚假战斗之外再没有别的了。到底什么样的状况才算是模拟仿真呢？这个问题若不能理解的话,就成了单纯的“棋子式的”机械的性能比较了。



好吧,言归正传。



射程距离和成品相比大不相同。这是因为在计划阶段所预想设定的数值，在实际游戏测试时显得过于强大了的缘故。

如果玩家在的初期配置阶段就达到了敌人的初期配置的水平,那整个游戏就几乎是不费吹灰之力了。象这样简单地将敌人的最强部队击破,就不是游戏了。

其次,攻击力为零的单位(表中 K、L、M)在成品版中拥有 3 个单位的攻击力。实际上,所谓的“3 个”攻击力是能够使用魔法。例如能够使敌人被定住不动，或是强制性使敌后退来防御致命的打击。最初的计划中，把这种防御作用当作“以守为攻”的战斗方式。但是在测试中认为如果只是这么单纯就会让玩家感到没有意思了，于是就增加了在使用魔法攻击中会有损伤的程序。

接着是防御力为 99 的最强单位（表中的 O)，攻击力设计版和成品版中全然不同。这是在测试的前阶段中将设想的改良方案引进之后的结果。这一最强的单位，是可以选择射程攻击和接近攻击的。

在游戏每场战役最后阶段中活跃的单位（BOSS）要和其他部分完全不同,这是作为计划者的我的一个原则。

游戏测试时与游戏计划时的差距,无论在什么游戏中都会或多或少地存在的。这一调整工作是件很花费时间的事,需要游戏企划者和测试人员有足够的细心和耐心。



在表 2 的成品版本中，玩者的一方与敌方(CPU)的差距大多是微乎其微的。在数值上大多数只是“1”个单位的差距。为了达到这种程度，不一次次地进行游戏调整测试是不行的。

在这种时候有件事要务必注意。经过了多次地测试，游戏者对游戏了如指掌，因此很难站在初玩者的立场上，以初玩者的角度来体验游戏了。因为这一点常常容易被人忽视，所以是至关重要。

在模拟热战中常常会有某种模式，例如不小心设计成非游戏迷则绝对无法获胜。要意识到这一点，虽然不知道是否会出现此类情况，但还是尽量避免这种情况出现，让所有的人都能享受到其中乐趣，这才是游戏的本来目的。

当然这样对已经对《盖伊弗莱姆》玩上手的人来说恐怕会“吃不饱”，所以恐怕还是得稍稍地考虑将难易度设定一下。只是，作为一个基本概念，如果说能让大家都能享受这个游戏世界岂不是更好吗。

根据用户们的反映，也在考虑扩大这个系列，那时我想将会出现更为进步的系统的。

责编：H · MAN

## 表1 计划阶段“盖伊弗莱姆”各单位的设定值

■《迪阿斯莱军》（游戏者）

| 单位 | 移动力 | 防御力 | 攻击力 | 射程 |
|---|---|---|---|---|
| A | 5 | 5 | 3 | 1 |
| B | 2 | 8 | 2 | 6 |
| C | 3 | 6 | 5 | 1 |
| D | 4 | 8 | 6 | 1 |
| E | 6 | 14 | 8 | 5 |
| F | 2 | 9 | 8 | 4 |
| G | 5 | 20 | 10 | 1 |
| H | 3 | 10 | 4 | 8 |
| I | 4 | 8 | 6 | 1 |
| J | 5 | 10 | 8 | 1 |
| K | 5 | 6 | 0 | 1 |
| L | 4 | 6 | 3 | 1 |
| M | 5 | 5 | 0 | 1 |
| N | 5 | 10 | 10 | 1 |
| O | 6 | 30 | 12 | 1 |

■《拜尔达斯军》CPU（敌方）

| 单位 | 移动力 | 防御力 | 攻击力 | 射程 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 5 | 8 | 4 | 1 |
| 2 | 2 | 8 | 3 | 6 |
| 3 | 3 | 10 | 5 | 1 |
| 4 | 4 | 10 | 8 | 1 |
| 5 | 6 | 14 | 8 | 8 |
| 6 | 2 | 12 | 10 | 4 |
| 7 | 6 | 20 | 10 | 1 |
| 8 | 3 | 12 | 5 | 1 |
| 9 | 5 | 10 | 8 | 8 |
| 10 | 5 | 12 | 10 | 1 |
| 11 | 5 | 8 | 0 | 1 |
| 12 | 4 | 8 | 0 | 1 |
| 13 | 5 | 6 | 0 | 1 |
| 14 | 6 | 30 | 3 | 1 |

## 表2 成品版的“盖伊弗莱姆”各单位的设定值

■《迪阿斯莱军》（游戏者）

| 单位 | 移动力 | 防御力 | 攻击力 | 射程 |
|---|---|---|---|---|
| A | 5 | 5 | 3 | 1 |
| B | 2 | 8 | 3 | 3 |
| C | 3 | 6 | 5 | 1 |
| D | 4 | 8 | 6 | 1 |
| E | 6 | 14 | 8 | 5 |
| F | 2 | 9 | 8 | 4 |
| G | 5 | 20 | 10 | 1 |
| H | 3 | 10 | 4 | 3 |
| I | 4 | 8 | 6 | 1 |
| J | 5 | 10 | 8 | 1 |
| K | 5 | 6 | 3 | 1 |
| L | 4 | 6 | 3 | 1 |
| M | 5 | 5 | 3 | 1 |
| N | 5 | 10 | 10 | 1 |
| O | 6 | 99 | 变化 | 5 |

■《拜尔达斯军》CPU（敌方）

| 单位 | 移动力 | 防御力 | 攻击力 | 射程 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 5 | 6 | 24 | 1 |
| 2 | 2 | 5 | 4 | 3 |
| 3 | 3 | 7 | 5 | 1 |
| 4 | 4 | 9 | 7 | 1 |
| 5 | 6 | 15 | 8 | 5 |
| 6 | 2 | 12 | 8 | 4 |
| 7 | 6 | 21 | 10 | 1 |
| 8 | 3 | 11 | 4 | 3 |
| 9 | 5 | 9 | 6 | 1 |
| 10 | 5 | 11 | 8 | 1 |
| 11 | 5 | 7 | 3 | 1 |
| 12 | 4 | 7 | 3 | 1 |
| 13 | 5 | 6 | 3 | 1 |
| 14 | 6 | 99 | 变化 | 1 |




# 快打刑事

不知以前各位在玩 SEGA 的《格斗三人组》系列时有无想到过清版 ACT 如果做成 3D 会是什么样子？现在，SEGA 公司终于推出了这款很有创意的 3D－ACT，觉得自己缺少运动想要活动筋骨的玩家，终于可以在"快打刑事"里大显身手了。

文/骑王黄

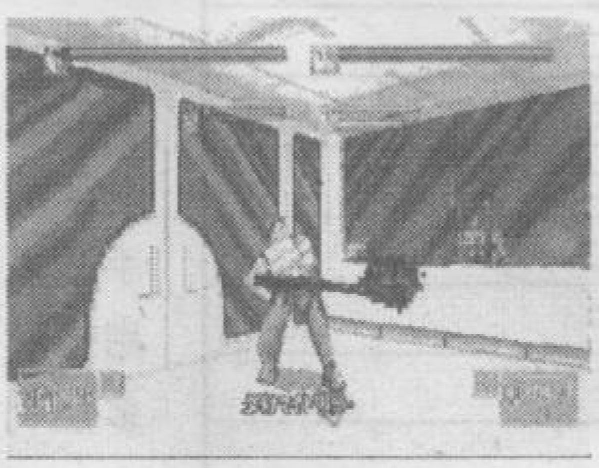
| SS | 3D—ACT | CD—ROM |
|---|---|---|
| | SEGA　97.1.24 | |

## 首款清版类 3D 格斗游戏正式登场!!

玩家在该游戏中将会成为刑警，并可使用下页表格中的各种技巧。虽然做为主要战斗方式的 P、K 组合技会增加连击数，而创击威力也会加强，不过有时要在特定连续技命中时，才能使用其它的技法继续追击(如 PPPK 后虽可使用上勾跳跃追击，但 PPPPK 后则无法有效追击)。游戏中必须同时面对多位敌人，而这些敌人都能各自采取不同的攻击行动，因此玩家最好依当时的情况来决定出击的技法。

### ■可进行 8 个方向的移动

利用手柄的方向键，刑警可以朝 8 个方向移动。如果与敌人在同一线上，就可能遭到攻击，因此要随时移动错开彼此之间的位置(用武器攻击则有时会击中)。



### ■有四种基本攻击技巧

▼接近战的重要技巧，命中后能再使用各种连续技。




▲拳击　▼脚踢



▲由于攻击距离比拳击长，所以可从中距离进行牵制。

▼有相当长的滞空时间。想要远离对手就可巧妙使用。




▲跳跃　▼回旋攻击



▲能够呈无敌状态攻击对手，当被对手攻击时一定要想起用这招。

### ■扭打技的概念

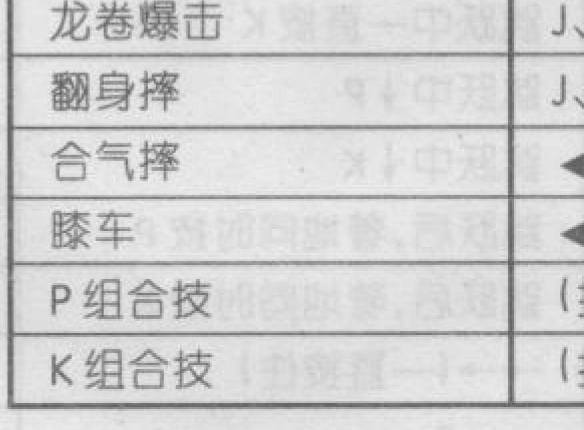
接近对手就可使用扭打技进行攻击。虽然抓住的动作并不具有攻击威力，不过抓住对手之后，只要输入下方表格中的指令，就可成为扭打技，并一举重创对手。由于抓住动作有时间限制，如果没有马上攻击，就会遭到反击。

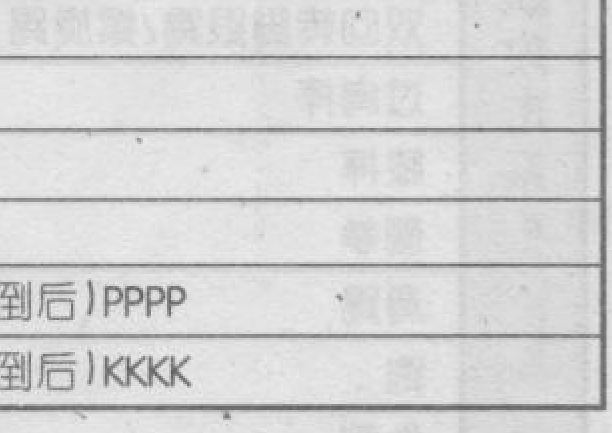
**★扭打技一览表(抓住对手之后)★**

| 技法名称 | 指令 |
|---|---|
| 巨人横击 | PKP 或 PPKP 或 PPKKP |
| 德式爆击 | PKKK 或 PPKKK |
| 龙卷爆击 | J、P |
| 翻身摔 | J、K |
| 合气摔 | ◀P |
| 膝车 | ◀K |
| P 组合技 | (推倒后)PPPP |
| K 组合技 | (推倒后)KKKK |

### ■扭打的距离

布鲁诺与辛蒂有不同的扭打距离。由于辛蒂(2P)的扭打距离较长，初学者最好是选择 2P 进行游戏。





### ■特殊扭打技



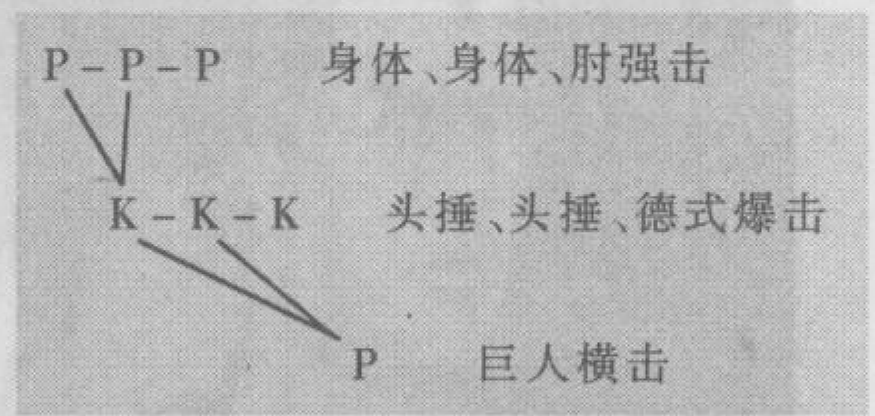
在扭打技当中，也有将对手推倒在地面之后，再进行攻击的奇特技法。使用这种技法时，如果 P 或 K 的输入动作较慢，就会立刻遭到对手的反击，因此玩家要快速输入指令！

# 攻击系技法一览表

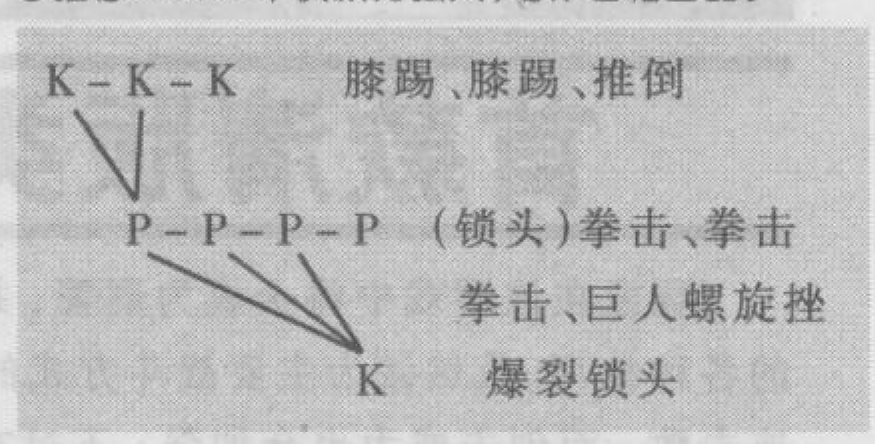
| | 技法名称(1P,2P) | 指令 | 攻击范围 |
|---|---|---|---|
| 拳击系 | 快拳 | P | 上 |
| | 直拳 | PP | 上上 |
| | 直拳 | PPP | 上上上 |
| | 回转脚跟踢 | PPPK | 上上上上 |
| | 后跳回旋踢 | PPPPK | 上上上上上 |
| | 冲刺上勾拳 | 按 P 蓄气再放开 | 上 |
| | 快拳 | ↑ or ↓ P | 上 |
| | 勾拳 | ↑ or ↓ PP | 中上 |
| | 上勾拳 | ↓ or ↑ PPP | 中中上 |
| | 扫踢 | ↓ or ↑ PPK | 中中下 |
| | 膝踢 | ↑ or ↓ PPPK | 中中上上 |
| 脚踢系 | 前踢/右前踢 | K | 上 |
| | 前回旋踢/左前蹴 | KK | 上上 |
| | 后回旋踢 | KKK | 上上上 |
| | 踢身/威力拳 | KKP | 上上中 |
| | 倒跃踢 | 按 K 蓄气再放开 | 中 |
| | 前踢 | ↓ or ↑ K | 下 |
| | 前踢 | ↓ or ↑ KK | 下下 |
| | 前踢 | ↓ or ↑ KKK | 下下下 |
| | 向上挥动双拳 | ↓ or ↑ KKP | 下下上 |
| 跳跃攻击系 | 落下击殴 | 跳跃中 P | 上 |
| | 落下双拳击殴 | 跳跃中一直按 P | 上 |
| | 斜踢 | 跳跃中 K | 上 |
| | 双回转脚跟踢/螺旋踢 | 跳跃中一直按 K | 上 |
| | 过肩摔 | 跳跃中 ↓ P | 上 |
| | 膝摔 | 跳跃中 ↓ K | 上 |
| | 侧拳 | 跳跃后,着地同时按 P | 中 |
| | 滑踢 | 跳跃后,着地同时按 K | 下 |
| 移动&移动攻击系 | 跑 | →→(一直按住) | |
| | 推倒 | →→P | 抓住 |
| | 跳踢 | →→K | 上 |
| | 战斗拳 | ←P | 上 |
| | 侧踢 | ←K | 上 |
| | 快步前进 | →(快速按前) | |
| | 肘击 | 快跑前进中按 P | 上 |
| | 膝踢/里拳 | 快跑前进中按 K | 中 |
| | 倒跳 | ←(快速按后) | |
| | 倒转 | ←←(一直按住) | |
| 起身攻击 | 起身上勾拳 | 躺下后←or→P | 下 |
| | 起身踢/扫踢起身 | 躺下后←or→K | 下(中) |
| | 翻滚(闪避)起身 | ↑ or ↓ J orPorK | |
| | 跳起 | 摇杆 ↑ or ↓ 之外,按 J | |
| 特殊攻击系 | 上勾跳跃 | J + P | 上 |
| | 高踢跳跃 | J + K | 上 |
| | 冲刺肘击 | →→J + P | 上 |
| | 跳跃双倒踢 | →→J + K | 上 |
| | 回旋攻击(紧急回避) | P + K + J | 上 |

## ■抓住后的组合技

下图流程是抓住对手之后，使用 P 或 K 进行攻击或投掷的连续技。至于图中的横线，则表示依序输入 P 或 K 时会使出打击技，而最后还能使用投掷技奋力出击。




●推荐：PPKKP 不仅威力强大，动作也相当酷。

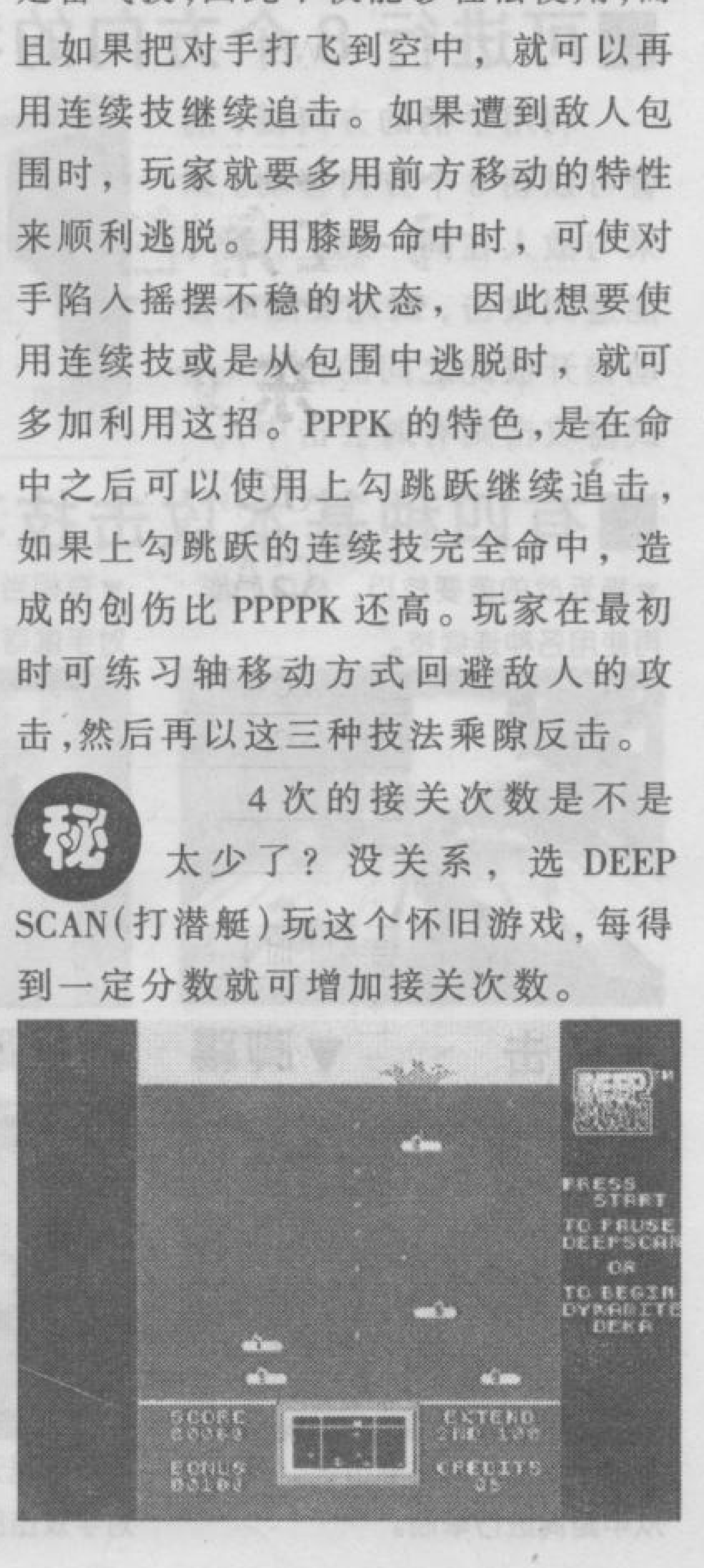



●推荐：KKPPK，另外 KKPPPP 也是不错的选择。

## ■刑警的基本战术

冲刺上勾拳、PPPK、膝踢是战斗中的三种基本技法。由于冲刺上勾拳是蓄气技，因此不仅能够轻松使用，而且如果把对手打飞到空中，就可以再用连续技继续追击。如果遭到敌人包围时，玩家就要多用前方移动的特性来顺利逃脱。用膝踢命中时，可使对手陷入摇摆不稳的状态，因此想要使用连续技或是从包围中逃脱时，就可多加利用这招。PPPK 的特色，是在命中之后可以使用上勾跳跃继续追击，如果上勾跳跃的连续技完全命中，造成的创伤比 PPPPK 还高。玩家在最初时可练习轴移动方式回避敌人的攻击，然后再以这三种技法乘隙反击。

秘　4 次的接关次数是不是太少了？没关系，选 DEEP SCAN(打潜艇)玩这个怀旧游戏，每得到一定分数就可增加接关次数。






# REAL BOUT 饿狼传说 特别版

文/骑王黄

| NEO GEO | FTG | 容量:394M |
|---|---|---|
| | SNK 卡带/97.2.28 | CD/97.3.28 |

## 基本操作及独特的 POWER 系统

### ■能量提升

使用普通招式、必杀技或防御对手攻击时都可令画面下方的 POWER 能量有所增加。

### ■S · POWER

当体力计闪动或者 POWER 达到 MAX 状态时(显示 S · POWER),即可使用超必杀技。

### ■P · POWER

当体力计闪动并且 POWER 达到 MAX 状态时(显示 P · POWER),即可使用潜在能力。

### ■防御取消技

当 POWER 槽变为黄色时(即所谓 H POWER 状态)即可在防御时使用特定的防御取消技来反击对手。

### ■招式注释

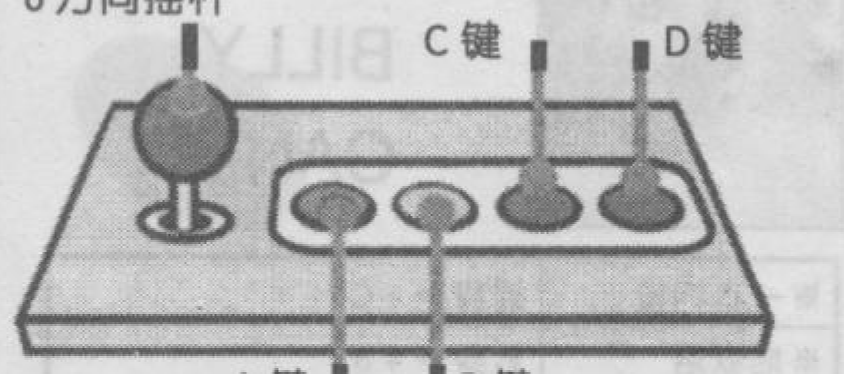
A:轻拳　B:轻脚　C:重攻击/线攻击　D:跳线移动

前冲:→→　疾退:←←　小跳:快按↑

倒下回避:在 H POWER 时←↙↓·D　※:特殊技

★:超必杀技　☆:潜在能力　▲:可防御取消的必杀技

操作方法

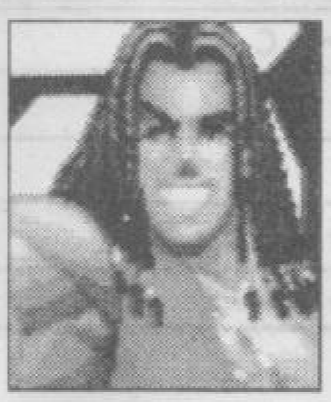



## 全 19 位角色必杀技、超必杀技、潜在能力大公开!!



### 东丈 JOE. HIGASHI

| | |
|---|---|
| ※投技 | 近身→+C |
| ※膝地狱 | 近身↘+C |
| ※滑踢 | ↘+B |
| ※威力上勾拳 | ←+A |
| ※蹲下肘打 | ↘+A |
| ※炎之指先 | 对手倒下时↓+C |
| ※线攻击 | ←+B |
| 电光踢 | ↙→·B/C |
| 黄金之踵落 | ↓↙←·B |
| ▲虎破脚 | →↓↘·B |
| 爆裂拳 | A 连按 |
| 虎芒踢 | →↓↘·C |
| 旋风拳 | →↘↓↙←·A |
| 爆裂旋风拳 | →↘↓↙←·C |
| ★死亡龙卷 | →←↙↓↘·B+C |
| ☆超迫近龙卷 | →←↙↓↘·C |



### 鲍伯 BOB WILSON

| | |
|---|---|
| ※投技 | 近身→+C |
| ※抱头攻击 | 投技后↘↘+C |
| ※鹰擒 | 空中近身↓+C |
| ※强鹰击 | 前冲中→+A |
| ※鹰跳踢 | 空中↓+B |
| ※对空攻击 | ↘+A |
| ※追打攻击 | 对手倒下时↑+C |
| ※起身攻击 | 起身瞬间按 C |
| 风车踢 | ↓↙←·B |
| 大风车踢 | ↓↙←·C |
| 蛙猎 | 投后连击后←→→·B+C |
| 野牛角蹴 | ↓蓄↑·C |
| 野狼脚 | ←蓄→·B |
| ▲猴舞 | →↓↘·B |
| ★烈狼蹴 | →←↙↓↘→·B+C |
| ☆野狼连击 | ↓↙←↓↙←·C |



### 望月双角 SOKAKU MOCHIZUKI

| | |
|---|---|
| ※无门地狱投 | 近身→+C |
| ※无道缚投 | 近身←+C |
| ※地狱门 | 无道缚投后←↙↓·C |
| ※升天杀 | 空中近身↓+C |
| ※锡杖上段打 | ↘+A |
| ※电击棍 | 对手倒下时↓+C |
| 秘卷 | ↓↘→·A |
| ▲野猿狩 | →←→·C |
| 凭依弹 | →←→·A/C |
| 雷神愚 | →↓↘·B |
| 鬼门阵 | 近身摇杆一圈·C |
| 邪棍舞 | A 连按 |
| 喝 | →↘↓↙←·B |
| 涡炎阵 | ↓↙←·D |
| ★雷 | →↘↓↘→·B+C |
| ☆无惨弹 | →↘↓↘→·C |



## 特瑞 TERRY BOGARD

| | |
|---|---|
| ※投技 | 近身→+C |
| ※中段攻击 | 前冲中→+C |
| ※对空攻击 | ↘+A |
| ※线攻击 | →+B |
| 火焰冲拳 | ↓↙←·A/C |
| ▲灌蓝强击 | →↓↘·B |
| 碎石踢 | ↓↙←·B |
| 倒跃踢 | ↓蓄↑·A |
| 能量波 | ↓↘→·A |
| 环绕波 | ↓↘→·C |
| 越线击 | ↓↘→·D |
| 威力突袭 | ←→→·A |
| ★能量喷泉 | ↓↙←↙→·B+C |
| ☆多重喷泉 | ↓↙←↙→·C |



## 达克 DUCK KING

| | |
|---|---|
| ※投技 | 近身→+C |
| ※空投 | 空中近身↓+C |
| ※低刺 | ↘+B |
| ※中段攻击 | ←+A |
| ※追打攻击 | 对手倒下时↓+C |
| 旋转头捶 | ↓↘→·A/C |
| 飞翔旋转头捶 | 空中↓↙←·A |
| 十字头捶 | ↓↙←·D |
| ▲舞步潜入 | ↓↙←·B |
| 新破坏暴风 | →↓↘·B |
| 达克击·空 | 空中↓↓ |
| 达克击·地 | 前冲中↘+C |
| ★爆裂螺旋挫 | ←↙↓↘→↗↓·B+C |
| ☆达克之舞 | ↓↓·A+B+C |



## 玛丽 BLUE MARY

| | |
|---|---|
| ※投技 | 近身→+C |
| ※冲刺时击 | 投技后→→+C |
| ※双重旋转 | ←+B |
| ※追打攻击 | 对手倒下时↑+C |
| 转踵落脚 | ↓↘→·A |
| 直削腿 | ←蓄→·B |
| 直削腿连打 | 直削腿后←→·B |
| 闪光打击 | ↓↙←·C |
| 头部飞弹 | ↓↙←·B |
| ▲指天回旋脚 | →↓↘·B |
| 玛丽裂破 | →↓↘·B·←→·B |
| 后坠 | 近身↘↘·A+B |
| ★玛丽玫瑰刺 | →←↙↓↘→·B+C |
| ☆玛丽台风 | 近身→←↙↓↘→·C |



## 比利 BILLY CANE

| | |
|---|---|
| ※一本钓投 | 近身→+C |
| ※地狱落 | 近身→+B |
| ※头割下方击 | 对手倒下时↓+C |
| 三节棍中段打 | ←蓄→·A |
| 火炎三节棍中段突 | ←蓄→·A·←→·C |
| 雀落棍 | ↓↙←·A |
| 旋风棍 | A连按 |
| 强袭飞翔棍 | ↙↓↘→·B |
| ▲火龙追击棍 | ↓↙←·B |
| ★超火炎旋风棍 | ↓↘→↘↓↙←·B+C |
| ☆大旋风 | ↓↘→↘↓↙←·C |



## 秦崇雷 JIN CHOU REI

| | |
|---|---|
| ※发劲龙 | 近身→+C |
| ※龙杀脚 | →+B |
| 帝王神足拳 | →→·A |
| 帝王天眼拳 | ↓↘→·C(可蓄) |
| ▲帝王天耳拳 | →↓↘·A/C |
| 帝王漏尽拳 | ↓↙←→·C |
| 帝王他心拳 | ↓↙←·B |
| 龙转身 | ↓↘→·B |
| ★帝王宿命拳 | →←↙↓↘·B+C |
| ☆帝王龙声拳 | →←↙↓↘·C |



## 山崎龙二 RYUJI YAMAZAKI

| | |
|---|---|
| ※分投 | 近身→+C |
| ※捣上 | 空中B+C |
| ※打刺 | →+A |
| ※升天 | ↘+A |
| ※凹陷 | 对手倒下时↓+C |
| ※目溃 | 起身瞬间按C |
| 蛇拳·上段 | ↓↙←·A(可蓄) |
| 蛇拳·中段 | ↓↙←·B(可蓄) |
| 蛇拳·下段 | ↓↙←·C(可蓄) |
| 施虐 | ←↙↓↘→·B |
| 倍返 | ↓↘→·C |
| ▲制裁匕首 | →↙→·A |
| 爆弹 | 近身→←↓↑·C |
| ★断头台 | →↘↓↙→·B+C |
| ☆削岩技 | 近身摇杆一圈·C |



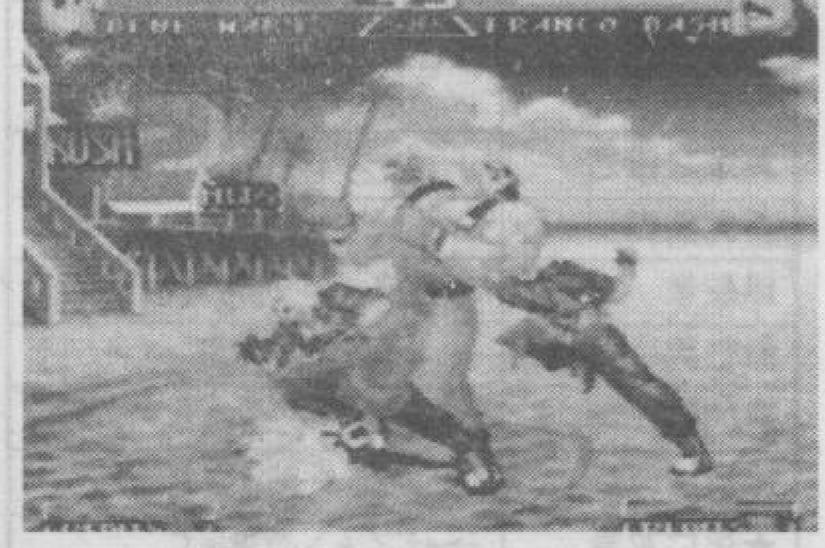
## 安迪 ANDY BOGARD

| | |
|---|---|
| ※内股 | 近身→+C |
| ※猛烈连踢 | →+B |
| ※昂面 | ↘+A |
| 斩影拳 | ↙→·A/C |
| 升龙弹 | →↓↘·C |
| ▲空破弹 | ↙↓↘→·B |
| 飞翔拳 | ↓↙←·A |
| 爆震 | →↘↓↙←·C |
| ★超裂破弹 | ↓蓄↘→·B+C |
| ☆斩影裂破 | ↙↓↘→·C |



## 金家藩 KIM KAPHWAN

| | |
|---|---|
| ※体落 | 近身→+C |
| ※中段攻击 | →+B |
| 飞燕斩 | ↓蓄↑·B |
| 半月斩 | ↓↙←·B/C |
| 飞翔脚 | 空中↓+B |
| 戒脚 | 飞翔脚后↘+B |
| ▲空砂尘 | →↓↘·A |
| 霸气脚 | ↓↙←·A |
| ★凤凰天舞脚 | 空中←↙↓↘→·B+C |
| ☆凤凰脚 | ↓↓←↙→·C |



▲有些角色会使用与前作不同的超必杀技或潜在能力。



## 不知火舞
MAI SHIRANUI

| | |
|---|---|
| ※风车崩 | 近身→+C |
| ※梦樱·改 | 空中近身↓+C |
| ※三角飞 | 空中画面边缘↗ |
| ※跳蹴 | 起身瞬间按 C |
| ※龙之舞 | ←+A |
| 花蝶扇 | ↓↘→·A |
| 乱舞花蝶扇 | ↓↙←·C |
| ▲龙炎舞 | ↓↙←·A |
| 阳炎之舞 | ↓蓄↑·C |
| 必杀忍蜂 | ←↙↓↘→·C |
| 飞鼠之舞 | 空中↓+A+B |
| ★超必杀忍蜂 | →↙→·B+C |
| ☆月下乱牡丹 | →↙→·C |



## 陈先生
CHENG.S

| | |
|---|---|
| ※合气投 | 近身→+C |
| ※头突杀 | 近身↘+C |
| ※落击双拳 | →+A |
| ※飞劲里拳 | A+B |
| 气雷炮·前 | ↓↘→·A |
| 气雷炮·对空 | →↓↘·A |
| ▲破岩击 | ←蓄→·B/C |
| 超太鼓腹打 | ↓蓄↑·A |
| 超反动潢腹炮丸 | →↘↓↙←·B |
| ★爆雷炮 | ↙蓄↓→·B+C |
| ☆天地崩落无尽炮 | →↘↓↙←·C |



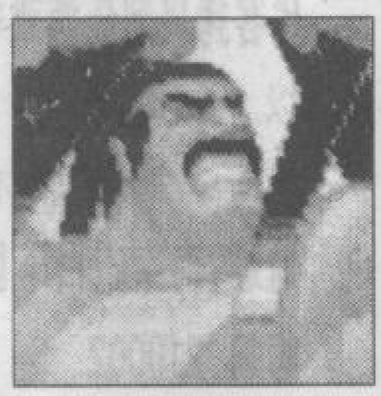
## 秦崇秀
JIN CHON SHU

| | |
|---|---|
| ※发劲龙 | 近身→+C |
| ※龙回头 | ↘+C |
| ※光轮杀 | ←+A |
| 帝王神足拳 | →→·A |
| 帝王天眼拳 | ↓↘→·A/C |
| 帝王天耳拳 | →↓↘·A/C |
| 帝王神眼拳(移动) | →↘↓↙←·A |
| 帝王神眼拳(空中) | →↘↓↙←·B |
| ▲帝王神眼拳(背后) | →↘↓↙←·C |
| 帝王空杀神眼拳 | 空中→↘↓·B |
| ★帝王(空杀)漏尽拳 | ↓↙←→·B+C(可空中) |
| ☆帝王宿命拳 | ↓↙←→·C |



## 劳伦斯
LAU-RENCE.B

| | |
|---|---|
| ※投技 | 近身→+C |
| ※空中投 | 空中近身↓+C |
| ※红刺 | ←+A |
| ※空刺 | 空中↓+A |
| ※欧蕾飞舞 | A+B |
| ※线攻击 | →+B |
| ▲血之螺旋 | ←蓄→·A/C |
| 血之突刺 | ↓↘→·C |
| 血之射手 | 血之突刺后↓↙←·A/B/C |
| 血之制裁 | 血之突刺后 A/B/C |
| 血之爆裂 | 血之突刺后近身←/→+C |
| 血之军刀 | ↓↘→·A(可 3 回) |
| ★血之闪光 | ↘←↙↓↘→↙·B+C |
| ☆究极死亡之血 | ↓↘→↘↓↙←·G |



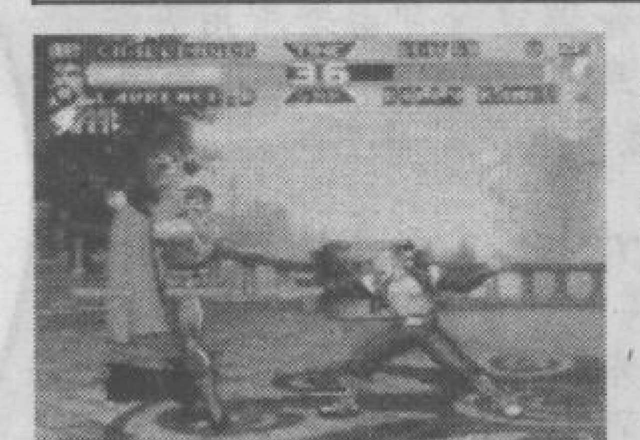
## 佛朗哥
FRANCO BASH

| | |
|---|---|
| ※投技 | 近身→+C |
| ※气拳 | A+B |
| ※起身攻击 | 起身瞬间 C |
| ※线攻击 | →+B |
| ▲双钟捶 | ↓↙←·A |
| 疾风击 | ←↙↓↘→·D |
| 陨石击 | ↓↘→·A |
| 陨石坠落 | ↙蓄→·C |
| 横擂踵脚 | ↓↘→↗·B |
| ★终极飞射 | ↓↙←↙→·B+C |
| ☆地狱飞弹 | →↘↓↙←·C |

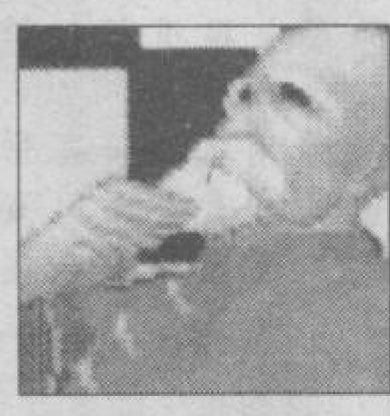


## 洪福
HON FU

| | |
|---|---|
| ※投技 | 近身→+C |
| ※经络乱打 | 近身↘+C |
| ※踏前侧踢 | →+B |
| ※对空攻击 | ↘+A |
| ※追打攻击 | 对手倒下时↓+C |
| 九龙之舞 | ←↙↓↘→·C |
| ▲制空烈火棍 | →↓↘·A/C |
| 电光石火之地 | ↙蓄→·B |
| 电光石火之天 | ↓↙←·B |
| 炎之种马 | A 连按/↓↙←·A |
| ★爆发烈焰 | ↓↙←↙→·B+C |
| ☆烈焰龙卷风 | ↓↙←↙→·C |



◀劳伦斯的欧蕾飞舞是十分有效的攻击闪避技。



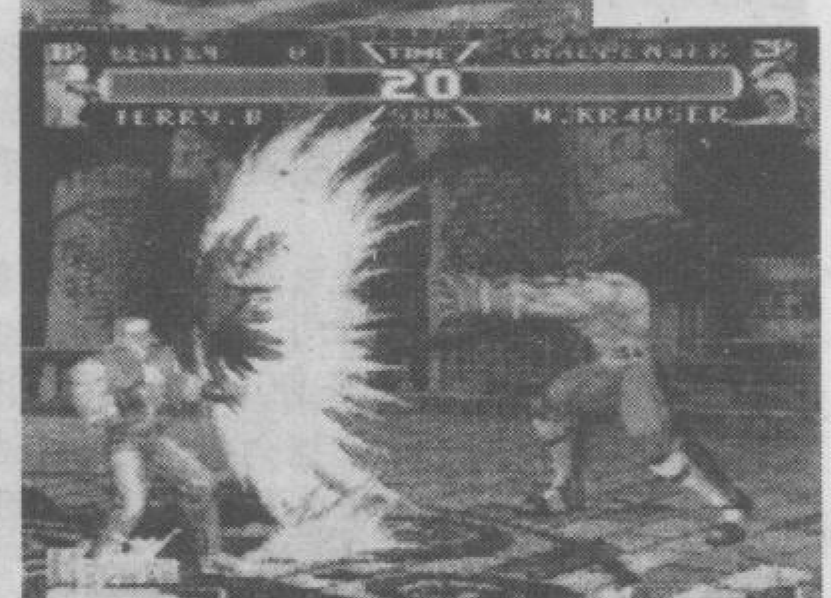
## 唐福禄
TUNG. FU. RUE

| | |
|---|---|
| ※冲波 | 近身→+C |
| ※右降龙 | ↘+A |
| 怒颜炮 | ↓↘→·A |
| 大冲波 | ↙蓄→·C |
| 箭疾步 | ↓↙←·A/C |
| ▲烈千脚 | →↓↘·B |
| ★旋风刚拳 | →↘↓↑·B+C |
| ☆击放 | →←↙↓↘→·C(可蓄) |



## 克劳撒
FRANCO BASH

| | |
|---|---|
| ※投技 | 近身→+C |
| ※凯撒体压 | 空中↓+C |
| ※中段攻击 | →+B+C |
| ※追打攻击 | 对手倒下时↓+C |
| 上段破碎球 | ↓↙←·A |
| 下段破碎球 | ↓↙←·C |
| ▲战斧踢 | ↓↘→·B |
| 风凰投 | ←↙↓↘→·C |
| 危险投 | 近身←↙↓↘→·A |
| 升空投 | 近身→↘↓↙←·B |
| ★帝王波动拳 | ←蓄↗·B+C(可蓄) |
| ☆瞬杀风暴 | 近身→↘↓↙←→↘↓·C |



▲根据蓄气时间不同，会出现三种颜色，达到第三级时能攻击其它线上的敌人。

# 秘技天地　方偏 技秘

主持人:风马

MJ JI TIAN DI

这是一个怎样的五月呀!发生的事情太……多了——

首先,工作之余单位组织到杭州及其周边地区春游,收获可谓颇丰:先是去之前一周集中营式的工作;再者总算是领略了南国的春及人的温柔(对此留下非常好的印象);还有因纵欲(食欲)过度而导致坏了肠胃,跑(?)到杭州第一人民医院去打吊瓶(因第一次打,也算收获之一吧);最后又是数周集中营式的工作。颇丰,颇丰……

其次,身边的两位同事兼好友均因不得已的原因先后离开了杂志社。送特工黄回那遥远的福州那天,手里帮他拎着很沉重的箱子,心情却是更沉重的。一路不语,天下着雨,也在替大家感怀吧!到了机场,为了心情平静下来,我胡乱"吞"了个汉堡包,导致临别一句话也没有说出来,特工黄的手心还是那么多的汗水……

五月份还有一个因无聊的原因而不愿提及的生日。唉,这些事情又增大了我"悲伤ROM"的容量,简直想把它们都忘个干净……

那又为什么写下这些文字来纪念?掉个书袋:就算是"为了忘却的纪念"吧!

于4月8日

## ARC　霸王忍法帖　FP 4

**全部角色潜在真超力必杀:** 使用条件为气槽全满。

义介:苍神粉碎爆 ↓↓↙←→·A+B
　四斗杀·逆鳞(近身)A·B·B·B→B
神威:鬼封·灭 ↓↓↙←→·A+B
　暗火炎阵·鬼缚(近身)↘A·A·B·B→B
鸦:鸦地狱舞 ←→↘↓↙←·A+B
　狂刃(近身)A·C·B·C·B→B
雷牙:爆雷阵 ←→←↙↓·C+D
　雷神降临(近身)A·B·B·B→B
云仙:↓↙←↙↓↘→·A+C(空手无刃用)
　怒涛·炎狱杀(近身)A·B·B→B
霞:绯旋圆舞阵 ↓↓↙←→·A+C
　花蝶缭乱(近身)B·B·A·A→A
凤凰:无双太阳剑 →↘↓↙←→↘↓·A+C
　凤凰飞翔(近身)D·D·A→B
枣:→↘↓→↘↓·A+B(空手无刃用)
　无骛流瞬击·爵 ↘A→A→A·A→B
五卫门:暗器双邪放 ←→↓↘·A+C(空手无刃用)
　灭杀·铁掌诛 ↘A·B→B
天和:修罗放邪 A(按住蓄)↓↙←·放开A(空手无刃用)
　国士无双(近身)A·B·C→D→B
兰丸:幻魔操掌 ↓↘→←↙↓·A+B
　(以下全部须近身)秘 B·A·B·B
　散 A·B·A↓B(空手无刃用)
　泡沫 A·B·A→C↓↘→B
　宴 A·B·B·A·D(空手无刃用)
　命露散华 A·B·A·B→B
信长:冥道轮回 ↓↙←→↘↓↙←·A+C(空手无刃用)
　(以下全部须近身)万象灰尘 ↘A→D·B·B·D→B
　零炉 B·B·A
　霞巳 A→A·A

震无 ↘A→D·B·B

安徽亳州　杨晓峰

马语:杨晓峰,你在使用从"秘技天地"中学来的秘技而在朋友面前"出尽了风头"之后,就联想到风马是一匹"爱出风头的马!""你这个小同志……",由于风马害羞情悄溜走而说话的声音逐渐变小,但还是能从迎面的风中隐约听到:"……很……可爱……嘛!……"

## ARC　霸王忍法帖　FP 4

**部分人物暗连技及暗超力:** 暗连技使用条件为己方能量蓄满;暗超力使用条件为己方能量蓄满后按A+B+C,把能量爆发后即可使用;或是己方能量蓄满,对方血格已红的话也可以使用。另外特别需要注意的是,下面技巧中前面注(空)的需把武器收起,前面注(武)的则需把武器拿出。

义介:暗连技(武)A·B·A·B·→↓↘·B
　暗超力(空)→↘↓↙←→↘↓↙←→·A+B
神威:暗连技(武)A·B·A·B·←↙↓↘→·B
　暗超力(武)→↘↓↙←→↘↓↙←→·A+B
鸦:暗连技(武)→·C·C·B+C·B+C
　暗超力(武)→↘↓↙←→·A+B(可按住一会儿再放)
枣:暗连技(空)→·A·A→→·A+B(连打)
　暗超力(空)→↘↓↙←→↘↓↙←·A+B
霞:暗连技(武)近身A·A·A·↓↘→·A+B(连打)
　暗超力(武)→↘↓↙←→↘↓↙←→·A+C
凤凰:暗连技(武)A·B·A·B·←→·A+B
　暗超力(武)→↘↓↙←→↘↓↙←·A+C
兰丸:暗连技(武)A·←·C·C·→·B或A·B·A·B·B
　暗超力(武)↓↘→←↙↓·A+B
信长:暗超力(空)→↘↓↙←→↘↓↙←→·A+C

值得一提的是,每个人的暗连技前都可加一些承前攻击。最简单的是↗·B,如此组合一下可发挥暗连技的最大威力。个别暗超力也可用此方法,例如:神威之超级暗连技:↓↘→·A·↗·B·暗连技(32Hit,为游戏中最高)。

**神威之超级暗超力:** ↓↘→·A·↗·B·A·B·A·↓·B·暗超力(26Hit,一次毙命)

甘肃兰州　张乃雷

马语:关于"暗×技、×力"这期及上期均有提及,请玩友都尝试一下吧!另对张乃雷之"吃不到的葡萄(指次世代)也是甜的!"这一思想表示钦佩。

## ARC　侍魂·天草降临　FP 7

**增加体力法:** 当自己被对手击倒在地的时候,快速按任意键,可增加一些体力。

四川南充　何鹏

## ARC　侍魂·天草降临　FP 4

**桔右京的142连斩:** 接近对手,先同时按CD,然后迅速按AABBCCAABBCC,再接一招细雪(↓↙←+斩),此时连斩数会显示出142;若对手全部吃上,起身时连斩数还没有消失,你可在他起身时再同时按CD,若对手中招,即可再次使出142斩。这时连斩数仍会继续上涨,变成284斩。

广东三水　马欣晖

## ARC 侍魂·天草降临 FP 5

**霸王丸的连招**：在怒气爆发后怒值全满，跳跃低位重斩——站立中斩——连续自动斩(A+B+C)——一闪(B+C+D)。此招能打掉对手70%—85%的体力，但若对手在中途使用怒气爆发，此招会被破掉。注：此招大部分人共通。重庆梁平　丁琳峰

## ARC '96格斗之王 FP 6

八神庵VS电脑的阴招：电脑在角落被击倒，趁电脑还未起身使用轻暗钩手，对手中招后迅速用琴月阴接招，这时电脑又会被击倒；再在电脑起身的一瞬间使用轻暗钩手，电脑仍会中招，这次马上用轻鬼燃烧再次将电脑击倒；如此反复使用暗钩手、鬼燃烧就可将电脑屈死。此计的关键就是在于电脑在起身的一瞬间是不会防御暗钩手的。注：在任何难度下使用此计均能成功。

重庆梁平　丁琳峰

## MD/SFC 太阁立志传 FP 3

**武将的登场**：此游戏中武将的登场既不是根据年代，也不需要条件，而是同一时间内，只允许一定数量的武将登场，且武将的寿命无限(?)。这就要求玩者用很残酷的手法才能见到战国后期的武将——杀无赦！这样一来，诸君定能见到安土、桃山时代，甚至活跃于关原的诸名将。诸如贱岳七条枪、日本一强兵真田幸村、五奉行笔头石田三成，及在关源壮烈的岛左近、大谷吉继，甚至连小早川秀秋这样的阿斗型人物也会登场；另外，德川家的四天王、家康之子信康、秀忠、柳生宗严之子宗矩也会登场。要杀掉大批武将一睹名将风采，最好的办法是攻打拥有大批家臣的主城，成功后便会有大批武将等着处理。发现此技纯属意外，笔者一次发疯，非90以上(野心、魅力除外)的武将均不留，如修罗饿鬼一般，才得以见到传说中的森兰丸及非常搞笑的宫本武藏。此技在二代中似乎也适用，笔者曾用此法在二代中见到了伊达政宗，他于1584年继任家主。上海　绯畔花雪京

## MD 蚯蚓战士2 FP 8

**防御法**：在游戏中按住↑+AB键，JIM便会使用一面盾牌，此时可防住敌人的攻击。北京　郭晨　高峰

## MD 侍魂 FP 7

**出现小忍犬法**：当先，选用美国忍者加尔福特。在游戏刚开始时，双方满血的状态下同对手较腕力，尽量使两人武器都落地；然后赤手将对手打倒(注意：不要让对方拾起武器)，在胜利画面时你会发现忍犬变得很小。河北石家庄　耿云龙

## MD/FC/SFC 大航海时代 FP 6

**迅速提高海盗声望法**：首先，你要拥有一支较为强大的舰队；然后向一个弱小的舰队宣战，这个舰队往往会逃跑；当副长向你询问"放"还是"不放"时选择"放"；如此连续向该弱小舰队宣战，你的海盗声望可在几日内迅速增至50000。河北石家庄　耿云龙

## FC 重装机兵 FP 5

**神奇的军号**：当到达奥多镇后，发现该镇是由三幢分开的大楼组成的。在右下方的大楼中，进入标有"P"符号的房间后，可以看见房间中左下方有两个自动售货机，在其中出售炮弹的自动售货机上买炮弹，如果中奖后可以得到一个特殊的道具——军号。在作战时使用军号，可以听见一个特殊的音效，这样不仅攻击力上升几倍，而且敌人的大部分进攻均会无效。笔者在打大象时从战车上下来，使用军号后，大象进行冲撞，竟将自己撞死了。在打戈麦斯时使用军号后再用一个烟幕弹，可以将戈麦斯一炮击死。安徽芜湖　柳佳

## MD 真人快打3 FP 5

**卡豹的连击**：对手逼近时用后高腿将其撩飞，紧接着迅速使用后·前·低腿将对手冲转；此时你位于他身后且很近，发一齿轮(后、后、后、跑)，在对手遭齿轮攻击时过去使用连续技：低腿·低腿·高拳·高拳·↓高拳，对手被勾上天空；来个飞腿，不过瘾的话再加个空中火球；虽然空中火球一般不易击中，但即使火球未击中也可打出9Hits，67%。河北石家庄　朱晓磊

## MD 光明力量2——古老的封印 FP 5

超级商店：按住上键开机，先进入选版画面(97年第二期曾经刊登过其方法)；选完版面后在游戏中让主角使用魔法退出战场；在选择武器版面时，把右上角光标的数字调成30，然后按C键，就可以进入超级商店了。这里可以购买数十种武器，包括难以炼成的村雨刀。湖北黄石　李海鹏

## MD 梦幻之星Ⅳ FP 6

**一曲即发模式**：在标题画面中按START键，就会出现CONTINUE、START、ERASE DATA选项；这时只要按一下B键，就会进入一个叫"一曲即发"的模式中，在里面一共有48首曲子可供欣赏。

广东江门　孤星流

## MD 蛮人争霸战 FP 6

**新拳法**：选人时，将"POWER PUNCH 3"一项改为"POPEYE PUNCH"，这样在比赛中按住上再连按B键，即可使出新拳法。

**最终关密码**：最终关密码为3个字母，第一个都是E，第二个字母代表敌人，第三个字母代表自己，这两个字母均可以从前三行字母中任取一个，但根据不同的字母，出现的人物也不同；如输入EZZ，则是CHANG FU对CHANG FU。北京　刘阳

## FC 重装机兵 FP 7

**不花钱塑像法**：在波尔镇的学校中捐钱时，把箭头拉到最左边，调一个比较大的数字，再按一下B键；因为你并没有那么多钱，所以按A键决定时并不会使自己的钱减少，而镇子中心也已塑起了自己的塑像。云南玉溪　宋金宝

## FC 忍者蛙与双截龙 FP 6

**得高分法**：在第二关，有两处丢炸弹的地方；只要捡起炸弹不扔出去，再跑着去撞炸弹，便可把炸弹撞坏得分；这样几次便可加得高分。在一开始时，有一些地板，用忍者蛙把敌人打得陷下去(注意不要把敌人打入船底)；然后离开敌人，趁敌人还没有爬出来，跑到敌人面前，用大脚把敌人踢死，便可以得到5000分的高分。在第三关，有几处拉着吊绳向下落的地方，在这些地方只要按住左上(或右上)，再按B键，忍者蛙便会象一个大帐篷向对面撞过去，人会象旋风一样飞过去；人会留在对面，而忍者蛙会被弹过来，用此法打敌人可得高分。

**升天法**：在第五关的飞船上，按十字键的←↙↓↘→↘↓↙←……，这样多按几次，你便会发现你选的角色已经升上了天；如果用第三只忍者蛙和第一个人，他们都能按A停在空中，其它角色便只能按连跳才能不摔落而死；用此法可轻易过喷火的地方。不过，此法极危险，会使敌人也跟着升天，使你无法打到他，就会使游戏不能继续进行。所以此法最好两个人双打时使用，一人升天，另一人照常玩，才能使游戏顺利进行。此法进门便可恢复。在打关底时，最好不要升天，不然关底极难消灭，还会使自己有生命危险。

**巧打第六关关底**：在打第六关关底的地方有两盏灯，

不要把它们打碎；待关底到来时，跳到灯上，这时关底便会来到你脚下，你跳下去打几下再跳到灯上，这样循环便可打败关底。

云南玉溪　SJB & YQ

## FC 勇者斗恶龙Ⅳ （FP 4）

**赌场的黑招：**这法只限于第三章或第五章在安德尔（エンドール）的地下赌场右上方的柜台。与里面的人对话，她会问你要买多少筹码？此时选择筹码数从左至右为 838816，只需付 40 元，便可以得到 838816 个筹码。第五章的密码相同，但价钱不同，只需付出 4 元钱。

**隐藏事物：**在游戏末期，勇者等人来到阿奈尔镇（アネイル），晚上会见到甲之勇士利巴斯特（リバスト）的亡灵。他告诉勇者去找天空之铠。白天，与镇东的一名大汉对话，他会带勇者等人参观利巴斯特的故居。参观完后，他会问是否要住店休息？一晚上宿费 400G（宰客）！在这游戏中还有一两个未被笔者开发出事件：例如在游戏第五章末期，在港口（コナンベリ）里，晚上与一个见了勇者就逃跑的伙家多次对话后，会得到道具（ちいさなメダル）。多注意调查一下身边的瓶瓶罐罐，也可以找出这样的道具。它的作用是与一个住在地图东北方孤岛上的国王交换武器（笔者只找到了 21 个）。

广西南宁　梁登理

## SFC 银河战国群雄传·雷 （FP 7）

雷获得新金刚法：在南京楼技术力在到 2000 后，让雷去一次武王都，回来后就能开发新金刚了，新金刚带的地图兵器可将前方一条直线七格的敌人一击必杀。

江西九江　王尖炜

## SFC 银河战国群雄传·雷 （FP 4）

**大小通收法：**开始游戏时选用龙我雷；若想收敌方很有才干的将领，但他的忠诚度是 A、B 级时，有一法可以照单全收：出战前定要带紫纹公主，先用电我雷和敌将白兵战（必须是打得赢的），胜后若不归降，便放他走；再让紫纹与他白兵战（此时只赢不输），再收用他，敌将定会被收服。

广东高州　符标

## SFC 火炎之纹章 （FP 5）

**部分隐藏秘宝：**第二部第三章，在城堡大门左右一格处，飞行系人物可拿到飞行系特效盾（防弓箭特效）；第五章，在正上方小桥左五步处持金卡可进入秘密商店（卖转职道具）；传说的古战场一章，地图上右中、左中（山坡下）、正上中级正中有四个宝物：为 + AT、+ DF、+ 速度和一把银斧（5000 元）；除正中在山坡下七格左右处外，其余均在有尸骨处 5×5 范围内随机出现（要耐心哟）。

吉林长春　乌雅

## SFC 圣战的系谱 （FP 4）

**隐藏的对话：**在游戏第一代人中（第六章之前的人物），天骑士フェリー的最佳对象为魔法师レウイン。但如果按正常的发展下去，レウイン便会爱上シルウィア。其实只要在第四章中叫フュリー与シルウィア靠近，两人便会进行自动对话，之后フュリー与レウイン之间的好感便会大幅度提高。

**无聊的对话：**只要将已结婚的夫妻俩中一个叫到城外，再将他叫进去，夫妻便会展开对话。

**轻松的升级：**只要带有“スリープの杖”的敌人出现时，先将其周围的敌人杀掉，再让己方的队员走入他（她）的范围被催眠；而己方带有“レストの杖”的成员则不停地用杖解开催眠咒语；只要不将敌人杀死，便可反复轻松地取得大量 EXP，一次有 80 点，非常简便，但杖要注意维修。

**隐藏的伙伴：**在第二章中，只要在斗技场上战胜七个对手，剑士“ホリン”便会加入。在第七章中收复ダーナ城后让アレス入城，舞女リーン将加入。

广东汕头　方壮熙 壮然

马语：多谢你们寄来的精美的“SLAM DUNK”的海报照片，拍得很漂亮！

## SFC 超级大金刚 3 （FP 3）

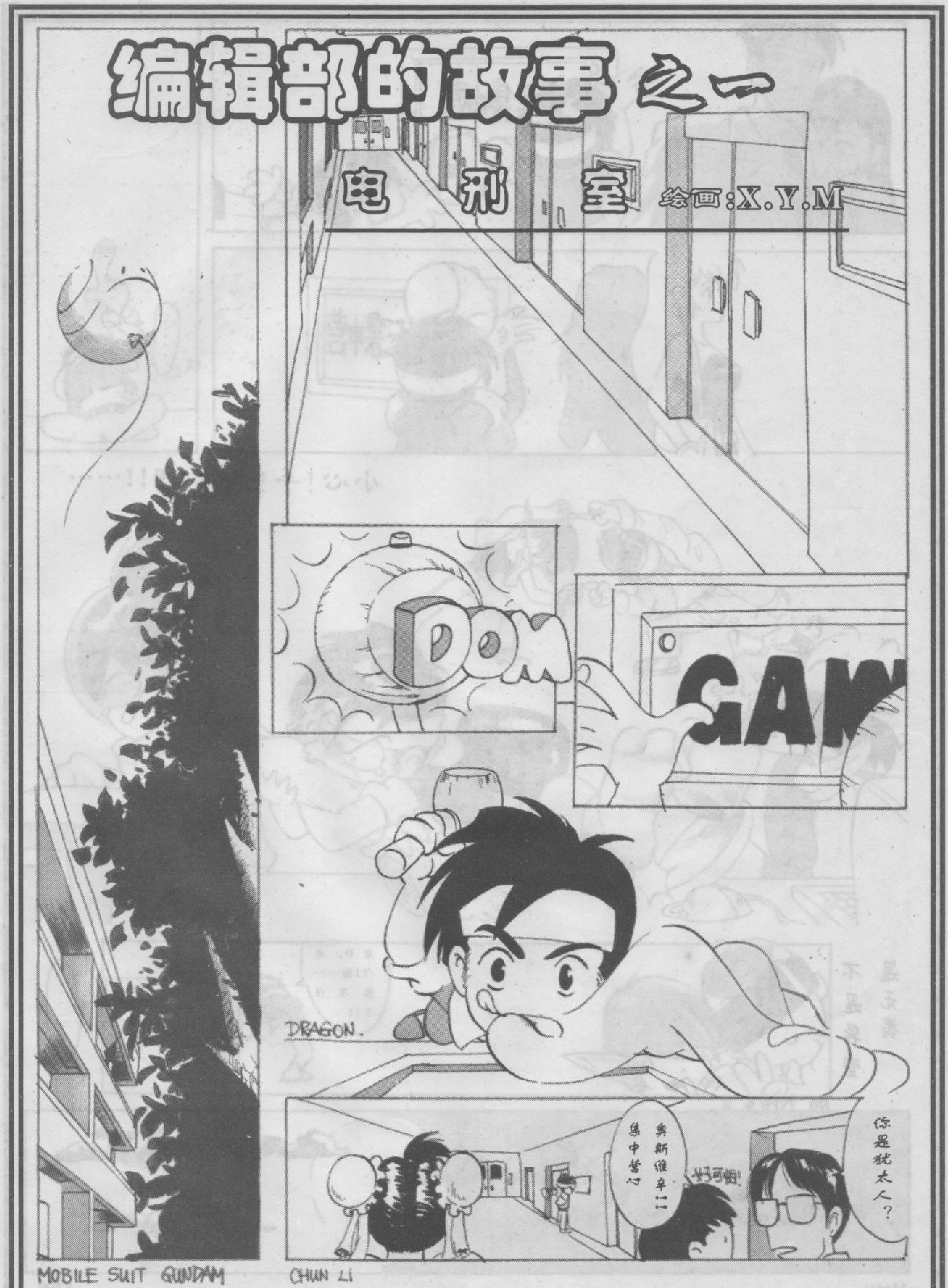
**香蕉鸟：**香蕉鸟共有十三只，其中一些藏在地图版面中，需要自己去找。其中大地图版面有三只，每一大关的地图版面内也都有一只。有些需要一点技巧；如最后一关 KAO'S KOREAS 中，湖中有两块石头，按住“Y”做“8”字型环绕，成功后就会出现一个香蕉鸟洞。进入香蕉鸟洞后，记住水晶闪亮的顺序，用手柄的 A、B、X、Y 输入一次，成功的话就会放出香蕉鸟。

大部分香蕉鸟则要通过“交换”得来。首先去赚取足够的“熊币”，去玩迷你游戏不失为一个好办法。有了足够的熊币后去 BAZAAR'S GENERAL STORE 购买“贝壳”和“镜子”。将“贝壳”交给 LAKE ORANGATANGA 版面中的 BABNACLE'S ISLAND 处，可换取一只香蕉鸟；在 KREMWOOD FOREST 中的 RIVER SIDE RACE 中，打破 1:15:00 的纪录（是 1 分 15 秒啦，不是 1 小时 15 分……），再去本版面的 BRASH'S CARBIN 处，熊会大怒，震开香蕉鸟洞的入口；在 K3 版面中进入 BLIZZARD'S BASECAMP 取得生日礼物（在最后一面小旗上按上可进入木屋，木屋往左是香蕉鸟洞），将取得的生日礼物交给 COTTON – TOP COVE 版面中的 BLUE'S BEACH HUT 处可换得一个球。再将球交到 MEKANOS 中的 BAIOOKA'S BARRACKS 处，可被大炮发射进悬空的香蕉鸟洞；在 RAZOR RIDGE 版面的 BJöHN'S CHAIRLIFTS 处得知 CHAIRLIFTS 坏了。用“镜子”去大版面中的 BARTER'S SWAP SHOP 处交换“扳手”，将“扳手”交给 BJöHN'S CHAIRLIFTS，开动 CHAIRLIFTS，取得又一只香蕉鸟（好麻烦，简直是 RPG！）；可再去 BARTER'S SWAP SHOP 处将镜子买回交到最后一版 KAO'S KOREAS 中的 BAFFLE'S CODE ROOM 处。而在大版面中的 BRAMBLE'S BUNGALOW 屋右采得一朵花交给 BRAMBLE'S BUNGALOW，又可得香蕉鸟；而 LAKE ORANGATANGA 版面和 COTTON – TOP COVE 面中的香蕉鸟洞，只要贴着湖边游泳就会发现。

**“DK”金币的和“B”金币的取得：**“DK”金币每一关中有一个，由一个手拿“盾牌”（怎么看，怎么象垃圾桶盖子），全副武装的鳄鱼掌握。要打倒它，只有用铁桶从后面打击它，这可需要大家多动动脑筋啦。“B”金币的取得则需要进“B”的木桶。“B”木桶基本是每一关有两个，以中途的纪录星桶为分界点，前后各有一只，请尽力寻找。每一关打过之后会升起小旗，当飘起黄旗时，表明“DK”已经取得；当彩旗飘扬得很招展时，表明本关的“B”金币已经取全了。要取全“DK”及“B”金币，有一项基本功要熟练掌握，这就是“扔人”。用猩猩婴儿 KIDDY 背起 DIXIE，跳起后按 Y 键扔出，扔时要按住方向键的方向不放，这样当 DIXIE 被扔到上面或远处时，KIDDY 也会被拉过去。虽然有一些金币很难取得，但是游戏会给你提示的：如在屏幕最上方有一只孤零零的香蕉，毫不犹豫背起同伴向上扔，总会有惊喜的发现；如有一些香蕉会组成字母的形状，A、Y、B、L、R 等等。在字母处按相应的按键，会发现一些意想不到的效果。例如变身为小象时，按 L 键可以吸水，按 R 键可以吐水，按 Y 键可用鼻子吸桶，按斜上将桶扔到水中可作为垫脚，通过水面等。

**隐藏版面：**当你拥有滑行快艇时，在大版面中海上有四个小石头的地方，按住 Y 键，在四个石头的外面绕圈，注意不要碰到海岸或石头。突然，四个石头沉下去了，而升起一座火山岛。在这里用 15 个“B”金币可进入一个隐藏版面，而最后一面则需要 25 个哟。隐藏版面的第一关及第四关都有三个“B”桶，要仔细找。其中第一关中的一只小鸟（很美丽，一直在你头上飞）在本关结束前会变成“B”桶的，要小心不要碰掉了（在前几关中也有会变成“B”桶的鸟哟）。

吉林长春　（不是女孩的）高瑛


编辑部的故事之一
电刑室
绘画:X.Y.M
DOM
DRAGON.
MOBILE SUIT GUNDAM
CHUN LI
你是犹太人？
好可怕！
奥斯维辛!!
集中营


小心！手！
啊！！……
老D，开门！憋……憋不住了！！
……
WC
不是异型
是无类
NO TYPE
MOON
SUN


龙哥，
一块玩游戏吧！
龙哥！你快死了!!
流浪！
去caps...
流浪！
何时才能？
"D"
回到我那可爱的家园！
GAME PLAYER
《任天堂通信》
再不下来就煮了你！！
NAKORURU · EAGLE





(㊣SHADOW PHOENIX 语：大家不要误会，上述之 VEGA 的 SHADOW 徽章与本人无关，特此声明！)

REAL BOUT 饿狼传说特别版

| NEO · GEO | 厂商 SNK | 类型 FTG |
|---|---|---|
| | 发售日 3 月 28 日 | 容量 394M |

虽然前作是“再见吧，吉斯”，但这位大哥居然又一次复活了，属凤凰的？！

## 斗气风暴







## 变成不死身了？！

# 我是永远死不了的，哈哈哈哈……



对电脑战中满足特定条件后，这位盖世人物便会出场了。他的出现条件是只要你一局也没输过而又以MASTER FIGHTER的名衔（84万分以上）爆机，那么他便会出来与你对战了。不要害怕，会复活也没有什么了不起的，快快练习去打败他吧！




↑看画面中的英文写着“梦魇”两字，难道吉斯真是个恶梦吗？







←打倒吉斯后，便会教你如何调他出来。

## 吉斯 · 霍华德使用条件

DEMO 后的 RANKING 画面中输入

→↗↑↖←↙↓↘→↘+A,B,C

这时输入指令




↑输入指令听到一声“COME ON”便成功了。

## 吉斯出现！！




↑看，大魔王出现了，害怕了吧？

此回的吉斯是作为隐藏角色出现的，比起前作他变得更加凶猛，出招速度变快，招式间隙变小，必杀技的攻击判定变强，其中烈风拳与邪影拳均变得超強。许多招式也变为了中段攻击。总之，这位魔头是变得愈来愈強，愈強愈狂了！

→烈风拳的间隙变小了，贯通对手飞行道具。





←邪影拳对于敌手的爆炎攻击也加强了。




↑连续输入2次疾风双拳，便会有4个疾风拳。




↑死亡咆哮的出法变了，看右边！

| 招式 | 指令 |
|---|---|
| **特殊技** | |
| 真空投（投技） | 靠近敌人→+C |
| 虎杀掌（接触技） | 靠近敌人↘+C |
| 飞燕失脚（中段攻击） | AB |
| 升天明星打（对空攻击） | ↘+A |
| 雷鸣豪破投（追打攻击） | 打倒敌人↓+C |
| 雷光回旋蹴（越线攻击） | ←+B |
| **必杀技** | |
| 烈风拳 | ↓↙←+A |
| 烈风双拳 | ↓↙←+C |
| 上段触身投 | ←↙↓↘→+B |
| 里云隐 | ←↙↓↘→+C |
| 疾风拳 | 空中↓↙←+A |
| 疾风双拳 | 空中↓↙←+C |
| 邪影拳（弱★·強） | ←→+B或C |
| **超必杀技** | |
| 斗气风暴 | ↙→↘↓↙←↘+BC |
| **潜在能力** | |
| 雷葬拳 | →↘↓+C |
| 死亡咆哮 | →↘↓↙←→+A、A、A、B、B、B、C、C、C、↓↙←+C |



# 龍的五千年 DRAGONS OF CHINA





特報!! SPECIAL REPORT

SS | 厂商 IMAGINEER 类型 AVG | CD-ROM
发售日 4 月 25 日

## 超豪华的制作阵容，传奇的冒险游戏！

一向致力于开发多种类型游戏的IMAGINEER，这次全部以中国的龙为主而制作的 AVG 终于登场了。其中最令人感到惊讶的就要算它的制作阵容，包括了寺田克也、加藤正人等各界的一流人士。相信由这些人来制作的这款游戏一定是值得玩家们期待的吧！




以未来的中国为舞台，以复活“龙”为目标，展开故事。

**角色设计**
### 寺田克也
相信许多人都熟悉“VF2”的角色设计吧！他的涉足范围很广，在漫画界和插画界均很活跃。

**怪物设计**
### 韭泽靖
在日本国内首屈一指的怪物设计师。“龙”的设计是参考了中国文献，再加上他自己的构思而成的。

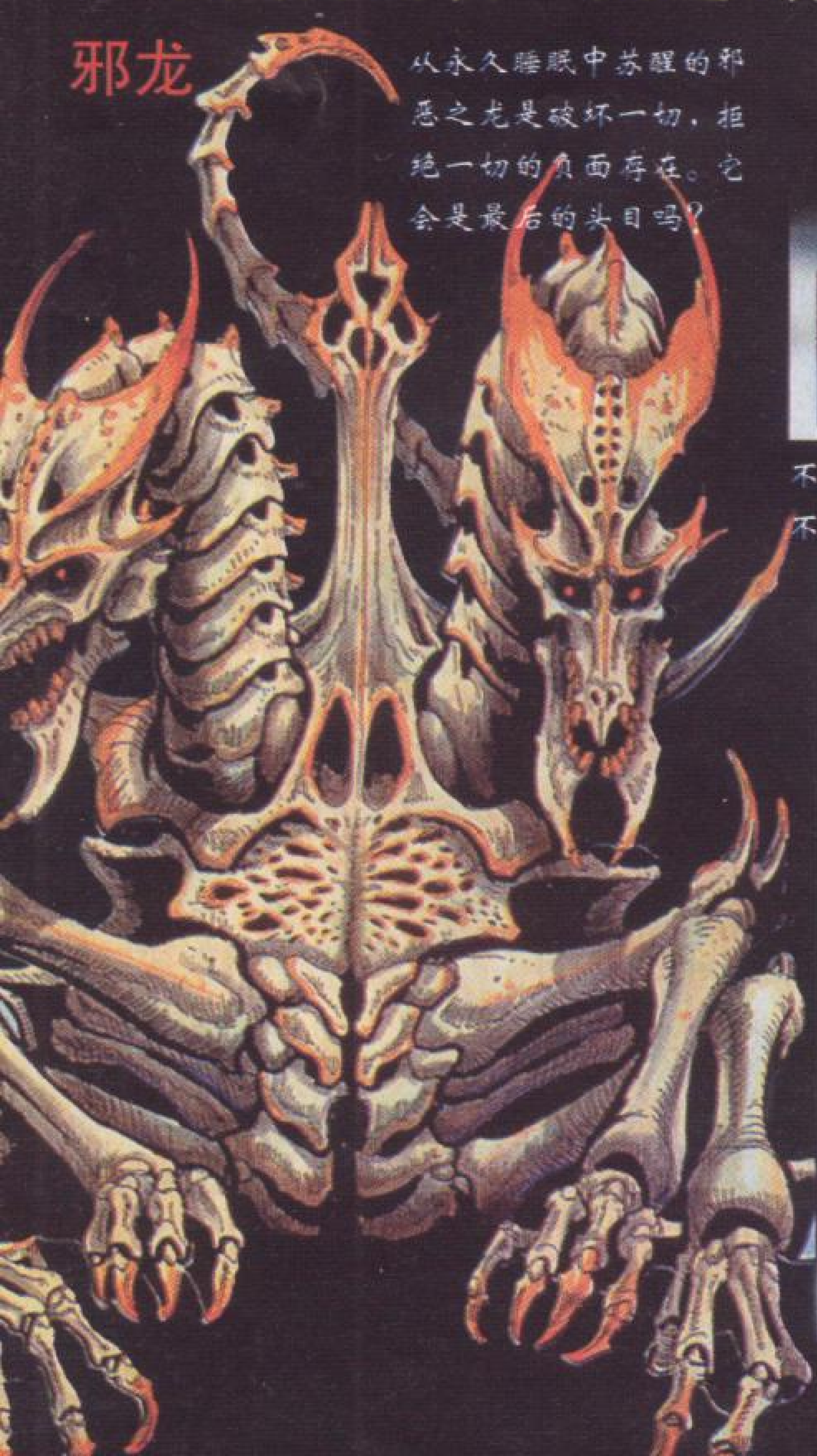




## 以中国为舞台，关键词是“龙”。

**邪龙**

从永久睡眠中苏醒的邪恶之龙是破坏一切，拒绝一切的负面存在。它会是最后的头目吗？





不只是龙，还会有许多种怪物登场。不愧是韭泽靖设计。

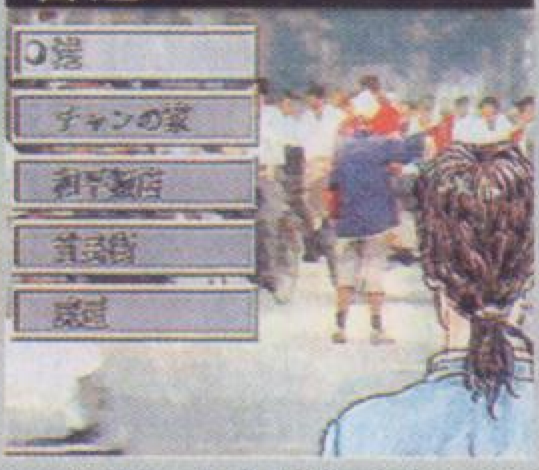
**剧情**
### 加藤正人
他是日本剧作协会的理事，另外也是日本学院奖协会会员，此外还参加电影剧本的写作。

**音乐监督**
### 都留教博
他曾担任过卡通《亚尔斯兰战记》的音乐监督。对民族音乐有很深的造诣，作品多以中国为题材。

### 游戏的流程

游戏由八个章节组成，每章的流程都是“情报收集和打小喽罗→打中头目→打大头目”。小喽罗和中头目是由各种怪物组成，大头目则通常是龙。

**冒险**



与人相遇，收集情报，与一般的AVG系统差不多。

**战斗**



每章一回，一定会与中头目对决。当然还有各种小喽罗。

**与龙的对峙**



每章的最后与龙相遇，能战胜的话就过关了。

# 在未来的中国展开庞大的故事

前面介绍了"龙的五千年"的舞台是在中国，时代是在近未来（公元2099年）。中国因高速的经济成长，即将在明年举办第二次奥运会，游戏的世界设定即是如此。为了建造奥运会体育场，而发掘到了遗迹，把被封印的龙惊醒了……，这是故事的开端。苏醒的邪龙飞上高空，最后消失在云端。在这一天之后，世界各地遭受到天灾，主要都市都遭受到毁灭性的打击。

主角肯是个不受世人认同，独自研究龙的青年，他所住的东京也因为龙的关系而消失得无影无踪。为了打倒邪龙，必须要收集沉睡在中国各遗迹中的"善良之龙"的力量，并将它们结合起来。可是，也因为如此，他必须到遗踪去，将这些龙从沉睡中唤醒。于是，肯就决定只身前往中国……



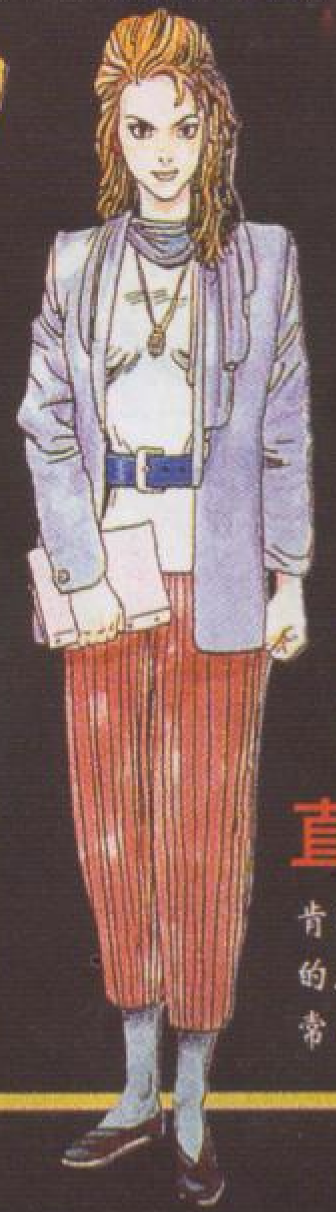
**方**

因为偷了肯的钱包而和他扯上关系的孤儿，视觉和听觉异常敏锐。



**肯**

游戏的主角，将龙当实在的生物来研究，个喜欢钻研的热血汉



**直美**

肯的助手，对他有情意的聪明女性。对电脑非常内行，感觉敏锐。







肯一直坚持对龙的研究，却不被学会认同，可这次龙真的复活了。




苏醒的邪龙引起了天地的异变，肯为了阻止邪龙而去中国。

# 掌握故事关键的"传说之八龙"

"传说之八龙"是在故事之中担任重要角色的八头龙：人龙、水龙、黑龙、火龙、光龙、冰龙、地龙、天龙的总称。它们的能力和任务是不同的，性格也不同。而它们是不是全部都是为了帮助封印邪龙的"善良之龙"呢？这里不作详细介绍了。下面介绍三头龙及一些由韭泽的插画。

**传说之八龙**

被认为沉睡在中国各地的龙们，就如同相片中一样可化成人形。当然，它们的真力发挥，要原来的形态。






**黑龙**

象征"力"的龙，以前在习武者中被当成神崇拜，战斗力是八龙中最强的。

**天龙**

位于八龙之最的龙，统治着一切。如果能得到这天龙之力的话，应该可以封印住强大的邪龙吧……

**人龙**

在八龙之中被认为最接近人类的龙。仙人修行后升天变成龙，就被传说为人龙。






←↑人龙的会话场景（人类形态）和变身画面。



**陈**

听说他是可自由自在地操纵龙的陈的后裔，他知道封印邪龙的方法。

# 樱大战·花组对战

花組対戦 サクラ大戦 Sakura Wars™

| SS |
|---|
| 厂商 SEGA |
| 类型 PUZ |
| 媒体 CD-ROM |
| 发售日 97.3.28 |

## 花组成员再起风云，对战开始！



刚刚以“花组通信”在SS上再掀“樱大战”狂潮的她们在此又一次集结，内部火拼开始。其中有4个模式，分别是故事模式、1人专用模式、对战模式及所谓的“灰姑娘模式”。相信玩过的朋友一定会象玩“街霸方块”一样乐不思蜀吧，当然可玩性自然没有《樱大战》那样高，但其轻松的气氛定会让你和你的朋友在对战中享受乐趣的。



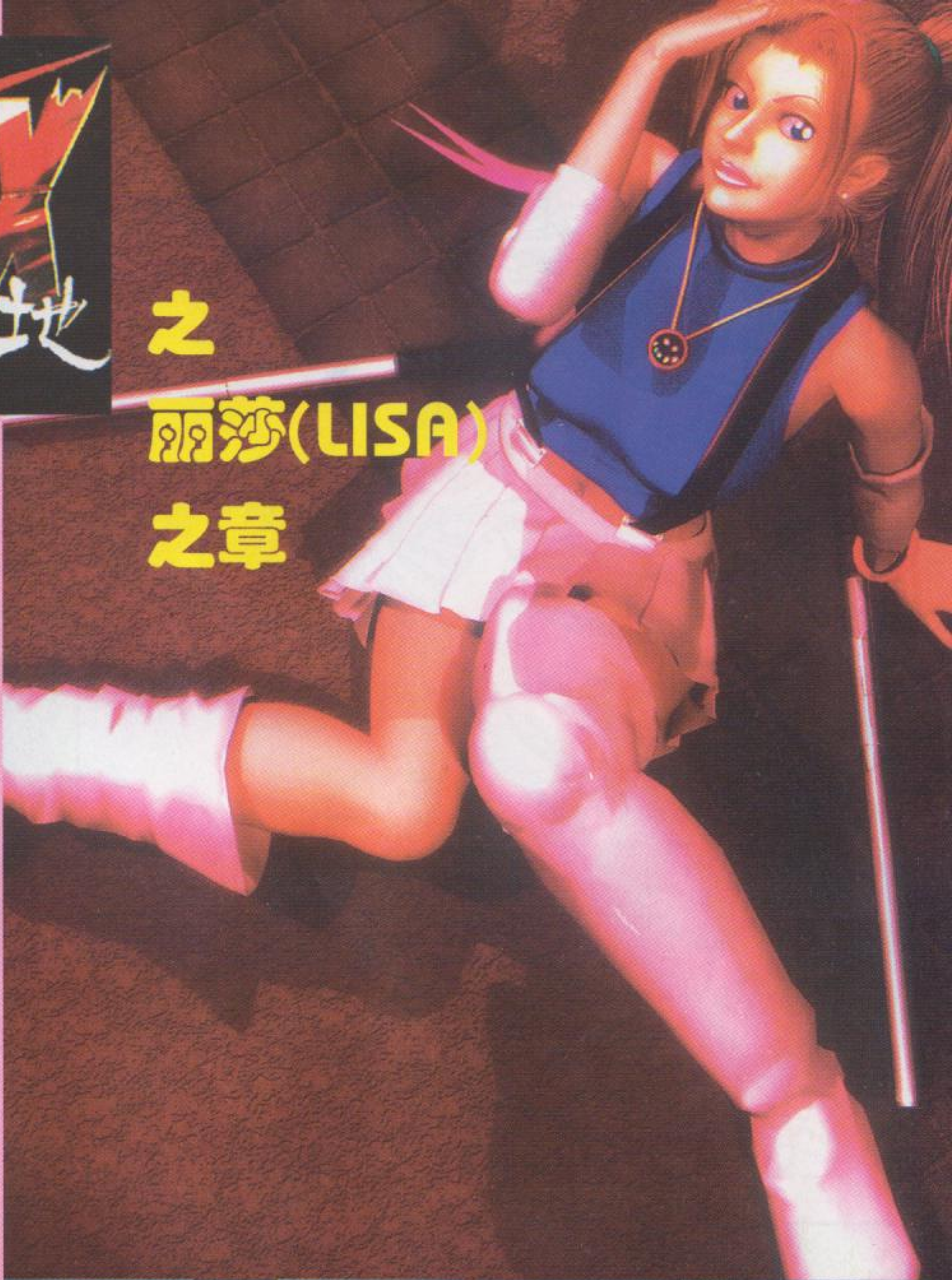




迎着宝石的光芒，乘着梦的翅膀，永远盛开的樱花

# LAST BRONX 東京番外地之

# 丽莎(LISA)之章



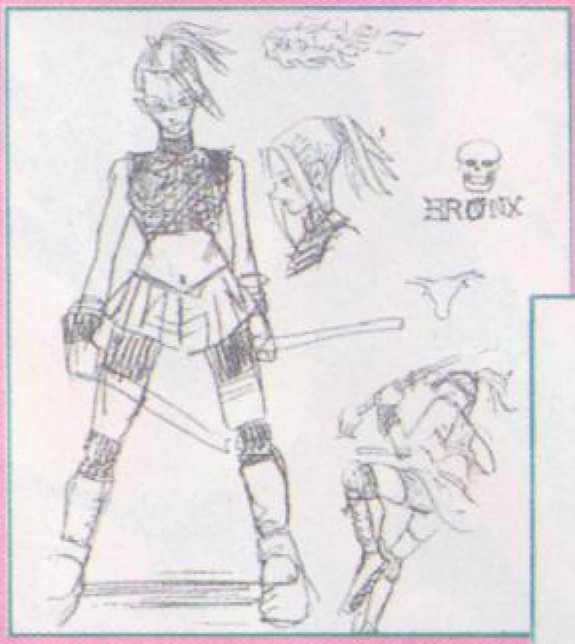


想必大家在《'96格斗天书》中的“稻垣丈之章”中已经领略到《东京番外地》的魅力了吧，虽说它还“活”在《VR3》的阴影之中，但自从去年年末驾临京城已经成为“世嘉3D格斗家”们的新宠，相信在全国也颇受玩家欢迎吧！加之其的土星移植计划更是令到许多SS拥趸们欢呼雀跃……

作为隶属OR CHID团体的她虽然年纪不大，但功力可不能低估啊。以中国系的武器“双剑”为蓝本而进一步发展而成的她的兵器—双棒比起JOE的双节棍来说似乎“安全”了许多，但距离方面有所增强。丽莎的特点就在于她对于连续多段攻击极为擅长，速度型的角色加上熟练的攻击技巧必将令敌手胆寒，别小看这位年方17的小丫头啊！



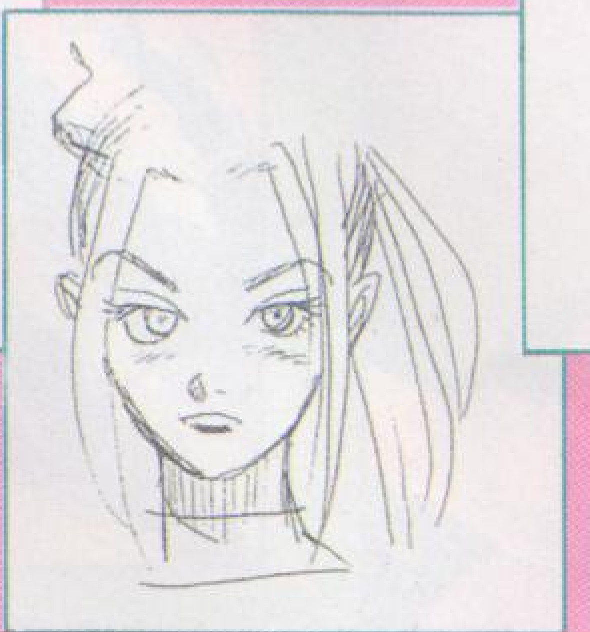
摆脱都市丛林，打出自己的新天地。





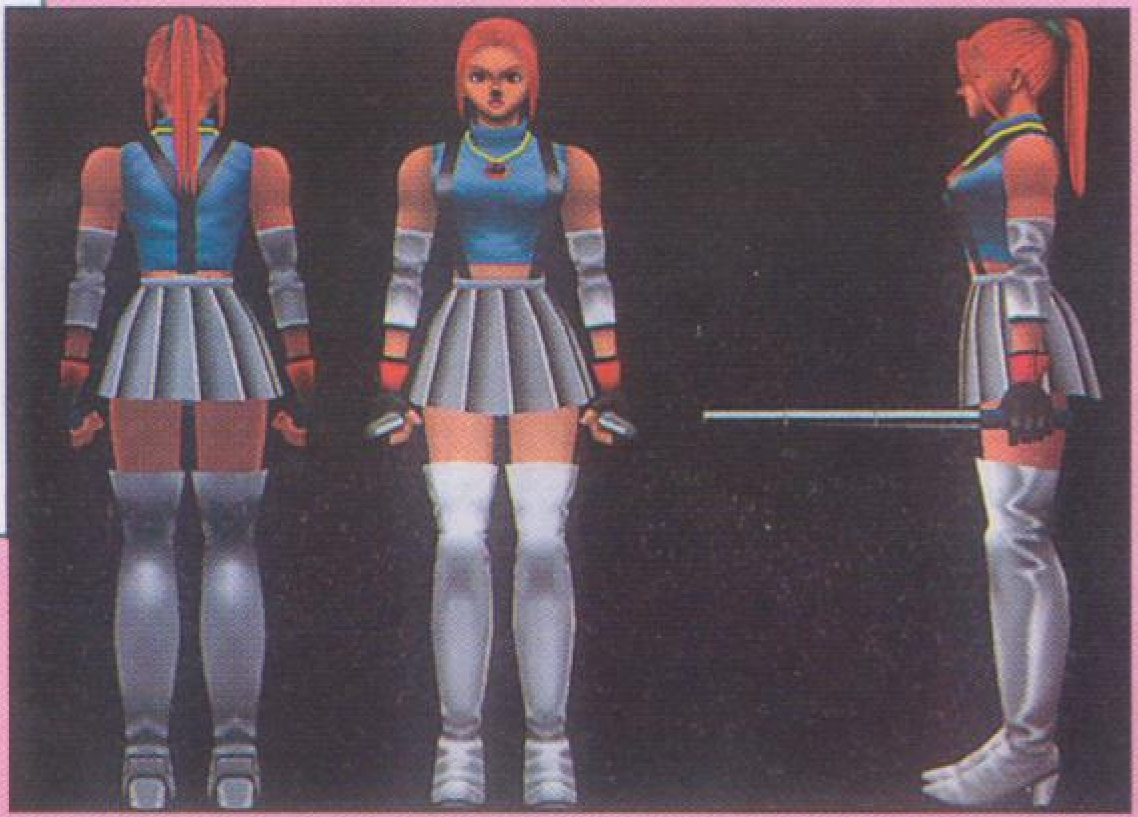
↑初期的丽莎样子极富稚气吧，这就是最早的LISA的原型。

↓有些象《街霸》中的CAMMY吧，不过可不是特工哦。





↑第一次完稿上色后的她就是这个样子的，看出与后来有何不同了吗？





# 篮球飞人






《电子游戏软件》杂志　1997年5月

# SEGA 特报!! AM1研

# 震撼诡异出击!

## 死亡之屋

机种 ARC　厂商 SEGA　类型 3D-STG




世嘉魔下天王之一“AM1研”利用 MODEL 2基板制作开发了此部充满恐怖色彩的作品，看题目有些象 PC 上的名作《鬼屋魔影》。与 AM2 研的《VR 特警》的系统相似，但不同的舞台设定充分展现了本作品的魅力所在。你的对手全部是些亡灵鬼者，与《BIO HAZARD》中的鬼怪形象颇为相似。




画面构成看似很简单明了吧，子弹与生命的显示很明显，左图就是关尾的首领形象。

### 潜入秘馆，追查真凶

1998年12月，遗传工程研究所“DBR署”的研究员莫名地失踪了，由于该组织的保密性，政府上层部门派出2名特殊工作人员前往这间充满谜题的“鬼屋”……









特殊工作人员

**TOM ROWGUN**

死灵们的令人

# 根据玩家的行动，道路不断变化

特殊工作人员

G

本作中近来十分流行的多路径也会出现，本作不同于其他作品的分歧方法。不是单纯的任意选择，而是根据你的行动来决定的，选择新的道路游戏就会有新进展，很有趣吧！



迫近的魔物们



←血肉横飞的攻击画面让你充分享受除妖的快感！



被袭击的研究员

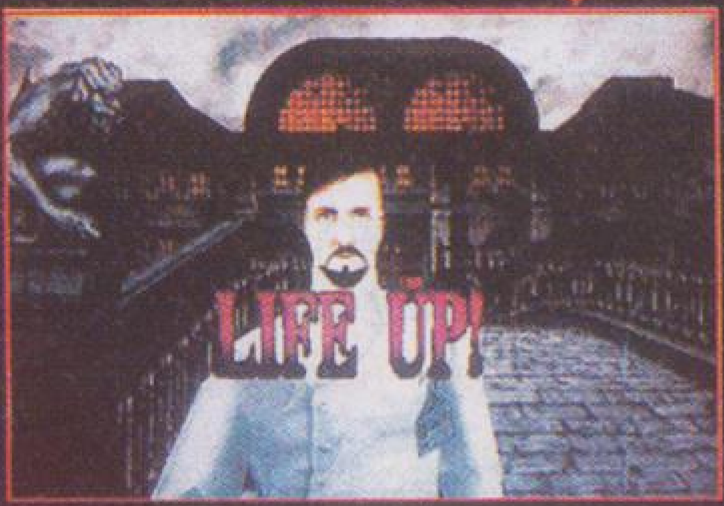
分歧点是这样的，扑过来的僵尸是研究员样子的人物……

救助

死亡

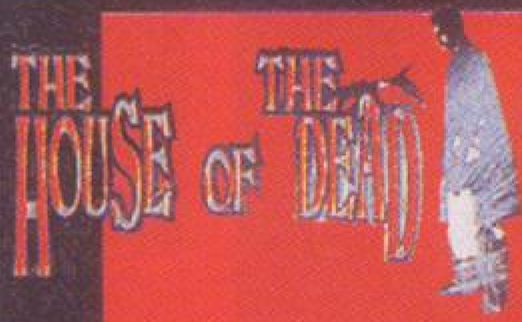


如果失败了的话，研究员便会死去，故事发生变化。




如果击倒僵尸，成功救出研究员，LIFE UP的同时，另一条路出现了。






## AOU SHOW展出，大受欢迎



今年2月19日在日本幕张举行的AOU SHOW中，它的展出得到参展人士及专家的高度赞扬。欧美海外版僵尸的血会被变为绿色的哦。何时家用机会移植呢？



枪与《VR战警》的枪相似，但这不是最终模样哦。



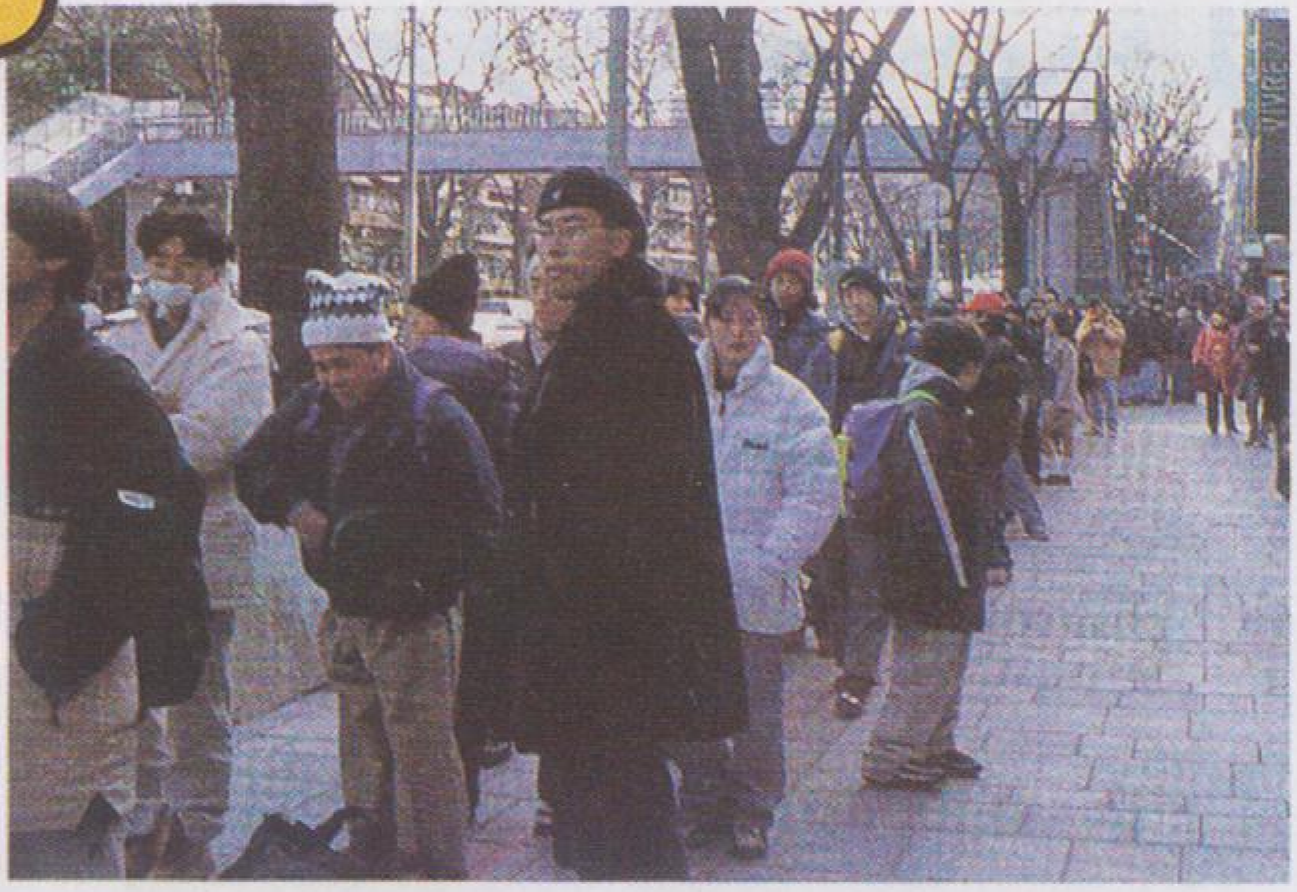
# 恐惧之声，正从那间屋中传来……




# 电子宠物横行东瀛

自从去年12月起，由著名玩具公司BANDAI开发制作的电子宠物“たまごっち”（TAMAGOTCH）发售至今，在日本引起了排队购买的盛况。更夸张的是由于它知名度的迅速攀升，如今地位正如日中天，BANDAI已决定将之游戏化，在GAME BOY上登场，标题暂定为《TAMAGOTCH俱乐部》，预定于七月发售。

所谓电子宠物即是在这小小的类似彩蛋的钥匙链中将



←排队的人中有的从前一天就在这里等候了，真是执著啊。

我们就是天下无敌的“たまごっち”。

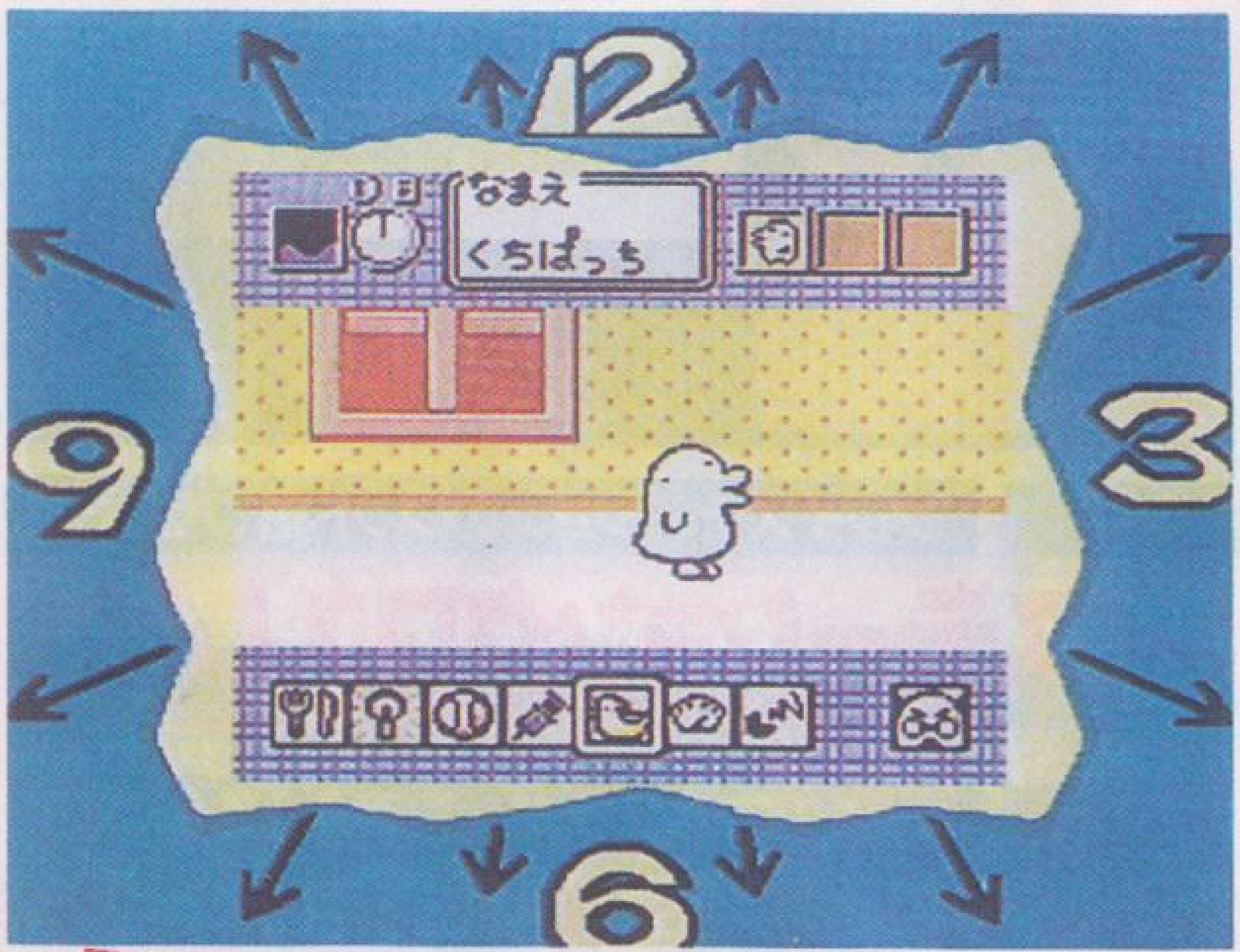
那只名为“たまごっち”的小东西培育长大。玩具公司频频出新招，今年2月的“新种发现”到人们一家养数个宠物的情景，加之GB的移植计划令得这位宠物气势更是不可挡，厉害吧！

在GB中，会有《たまごっち》及新作《新种发现たまごっち》两个游戏的角色登场，更预备了30种以上的反应及叫声。但对于已拥有了此宠物的人来说本GAME又有何吸引力呢？据BANDAI宣传部透露：“这次增加了大量饲养的方法，令乐趣倍增，此外更追加了把成长了的它拿






←↑东京某百货公司外也有人龙出现，估计上市量在4月底前共达300万个。




←这就是GB版的画面，使用了SGB就是这样了。

来参与三种竞技大赛的比赛模式，因此就算是已拥有它的人，也能享受到十足乐趣。”本作中玩家可在八只蛋中选择一个来培育。此外，更可把三只蛋一起来养育等，还可替培育的宠物改名，再加上三种迷你游戏作为调剂，真是考虑周全啊！

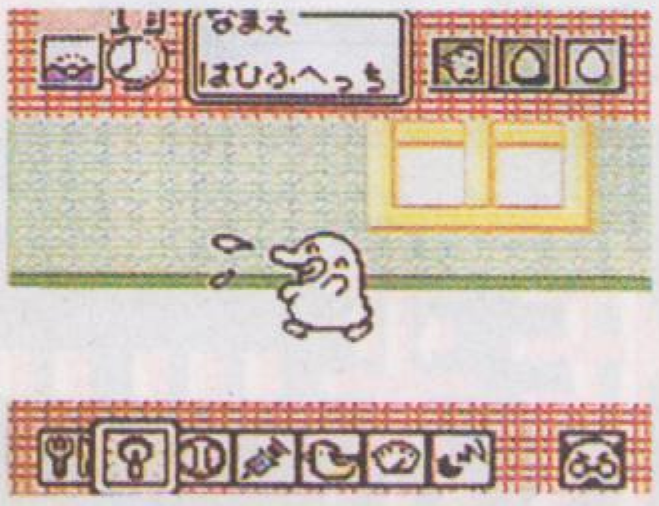
我们等待这些宠物们光临吧，乖、乖，小宝贝儿……




## CD版及PC版也会推出

根据BANPRESTO的报告，现在正在制作它的单曲CD，另外PC版也预定发售。

据传它们还会推出SS版，但还未被证实，只是传言。

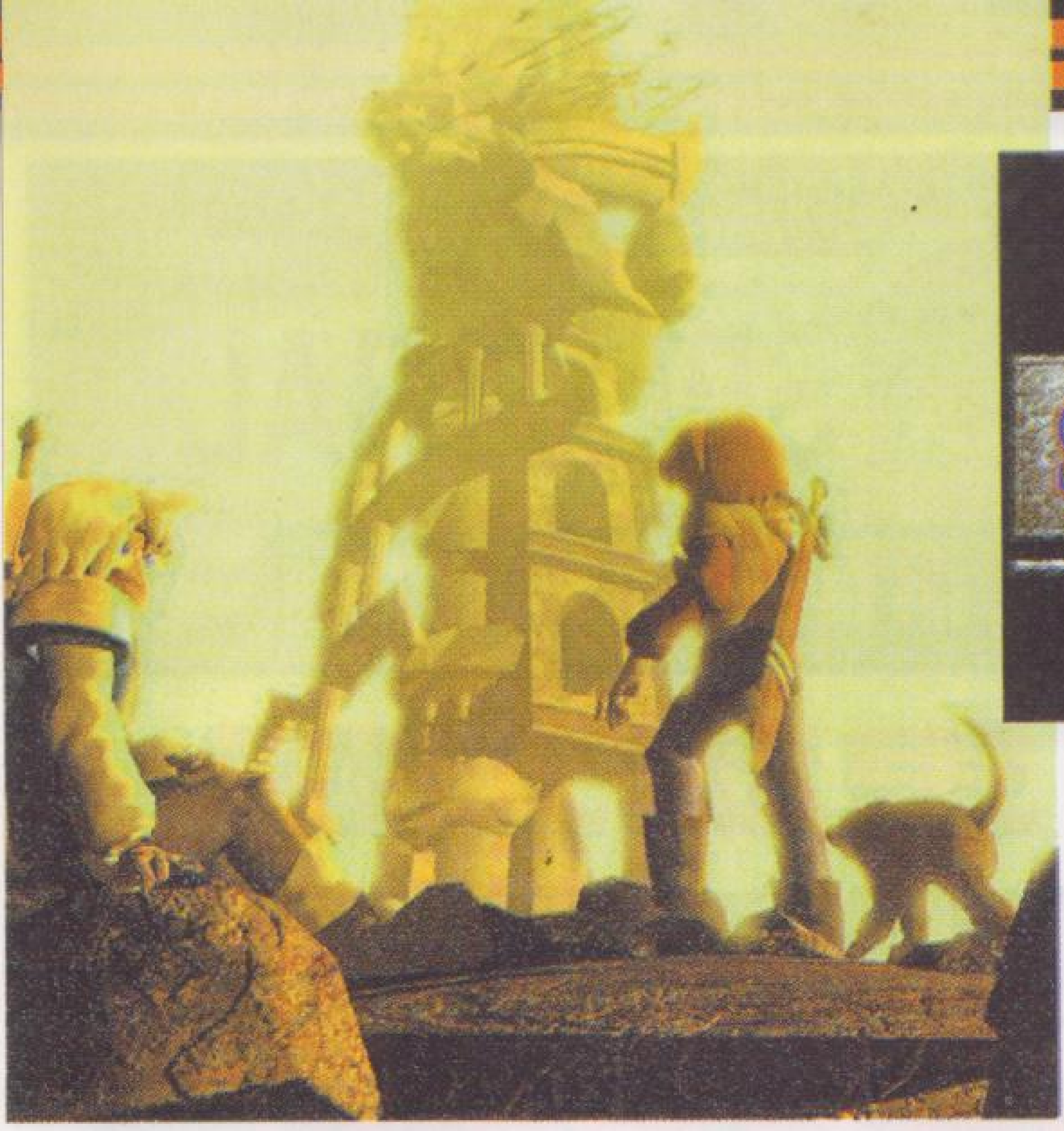



游戏中预备了30种与以往不同的反应。






可在八只蛋中选择一只。



# SPECTRAL TOWER II

# 鬼魂塔 II

| PS | 类型 RPG | CD-ROM |
|---|---|---|
| | 厂商 IDEA FACTORY 预定 10 月发售 | |

## 通天之塔 谁主沉浮？

作为《鬼魂塔》这部颇受好评的 RPG 作品的续作，此次入住 PS，不知是否会再度辉煌呢？前作中颇受好评的制作角色时的"角色号码输入"系统在本作中大幅强化。另外还新导入了根据故事发展的变化而变化的多重剧情系统等等。

成千上万的妖魔鬼怪及陷井重围正在这座高塔上等待着你的光临，另外许多宝物及必杀技的使用宝典也期待你的双手去挖掘。

又是一场未知的冒险，又是一次正邪力量的较量，又是……



### 也会有塔以外的冒险

←这个样子很Q版吧，别大意这里也有敌人的。



### 战斗刺激感觉大增！

→遭遇敌人，MOVIE 之后会有战事出现。



←无名的冒险者，为寻求全新及富贵的名誉而战。

→同样也是无名的冒险者，比前者掌握更多详细的秘密。

## 快快输入角色号码！

游戏最初选择角色时会出现 8 个数字的组合出现，根据数字组合的不同，会影响到主人公能力的不同，持有不同必杀技及特殊能力。本作中，在被称为"命运之树"的地方，会出现输入号码变化的可能。快快行动去创造勇猛与智慧无比強大的角色，来除妖吧！



教士

←僧侣系的角色，适当发挥他的独有潜能吧。

圣骑士

←受圣神祝福的圣骑士，拥有优秀战斗力的战士。

除魔猎人

←以歼灭魔兽为己任的猎手，拥有超一流的除妖技术。

美战士

←拥有美丽容颜及剑之手腕的漂亮战士。

牧人

←在森林中畅快行动的弓之达人，一流的猎手。

恶魔杀手

↓受圣神加护，以击倒恶魔为宿命的光之战士。




スペクトラルフォース

# SPECTRAL FORCE

# 鬼魂力量

| PS | 类型 SLG | CD-ROM |
|---|---|---|
| | 厂商 IDEA FACTORY | 预定8月发售 |

## 大地战火纷飞　四名勇者再现

以梦幻的世界为舞台，看起来是剧情与画面有些类似SS的SLG名作《龙之力量》的模拟战争作品。你扮演的角色要不断利用自己的力量统一国土，并开始扩张，吞并弱国，攻击敌国，建立一个伟大王朝。

游戏注重内政及外交，不仅仅只强调战斗。战斗时是采用1000人对1000人的壮阔画面，比起《龙之力量》多了10多倍的军力，哈哈，爽吧！




↑选择国家达40个，登场角色有200以上，根据选择不同会有不同的故事展开。

↓阵型选择有攻击型及防御型等多种情况，根据战况不同用心选择啊。




## 个性丰富的角色们

从前在莱奥大陆上并存着三大势力，分别是信奉圣神尤莉亚的人们、仰慕智慧及冒险贤者的人群以及一群围绕在邪恶魔王周围的人们……后经过一场战斗之后，大魔王加纳斯被消灭了。1年之后，4名背负异之宿命的王者出现了，究竟这辽阔的莱奥大陆会属于这四位中的谁呢？



**西罗**

←大魔王加纳斯之子，以「爆炎之子」出名，得意于炎之魔法，身上留着人的血（?）。



**巴以阿托13世**

←魔王加纳斯的心腹，是个暗黑的吸血鬼，加纳斯死后欲独揽霸权。



**缪夫**

→圣神尤莉亚的神官，站在帝王左右，负责祈祷之事务。



**卡姆拉鲁**

←沙漠王国的帝王，于父王自杀后称王，自称“沙漠之蝎”。



**古利沙**

→信仰圣神尤莉亚的「圣光骑士团」的团长，注重义理与名誉，剑术神圣魔法等均十分精通，人称「白狮子」。

# 内政与战斗的平衡十分重要

本作内政中1月是税收，2月是人事，每个月都有要处理的事情。内政包括人事、税收、政略、外交4方面，它们均对战斗有很大的影响。

战斗要从5名指挥官中选择好。战斗从决定阵型开始，配合属下兵士直至开战。战斗中各名指挥官会有不同的必杀技攻击，有时会有一发逆转的可能哦！




↑充分发挥你的领导才能吧。



| | |
|---|---|
| 1月税收 | 7月外交 |
| 2月人事 | 8月战斗 |
| 3月战斗 | 9月政略 |
| 4月政略 | 10月外交 |
| 5月外交 | 11月战斗 |
| 6月战斗 | 12月政略 |

| | |
|---|---|
| 人事 | 决定伙伴们的工作及职务，搜索各地隐藏的人才。 |
| 税收 | 通过从商人处取得的税金补充兵力。 |
| 政略 | 令城池强化防守，投资使国力强化。 |
| 外交 | 与他国同盟，联合力量极适合小国。 |
| 战斗 | 攻入他国支配的领土，掠夺产物。 |




↑看，多壮阔的景象，不过人似乎小了些。

## 超杀灭敌，壮观无比

→有些「落石」的味道吧。




↓象这样的攻击谁还能活下来？



**麻利麻**

←南方边境处猫族之国的国王，拥有自己的军队。



**麦咪**

→王国的少女，她的双亲均陷入恐惧之中，是西罗的旧知。



**鲁多拉**

←全身是七只眼的魔界之将，拥有不可思议的力量。



**阿赛莱娅**

→与人们断绝交往的奥多族的司祭长，有使死人复活的强力回复魔法能力。



**钢麻哈**

←平常带着面具的小国女王缪拉的不屈战士。



**宾奇**

→治理魔法国家的年幼女王，具有超强的魔法才能。



**布鲁米兰特**

←地下帝国的国王，魔王死后，率领军队一举歼灭敌人。



**大蛇丸**

→在大陆极东位置的国王，好酒及喧哗，人称「飞龙」，充满浪客气质的人物。



# AnEarth Fantasy Stories

THE FIRST VOLUME

在这游戏里，主角会随着玩者所选的职业，而令主角的人生产生变化的。但这种情况和现实世界不同的是，在这里可以凭自己的判断，去选择人生的道路。哇，真是十分过瘾的冒险呀！

SS | 厂商：MEDIA WORKS　类型：RPG　CD-ROM
发售日 3 月 28 日

## 这是一个从平安夜开始的大冒险～！

在 PC-E 中大受好评的 RPG 游戏《圣夜物语》在加入了新剧情，提高了画面质素后，推出了 SS 版。

在游戏中，主角由婴儿时代被人收养，随生活环境不同都令主角的职业产生变化。而配合主角的职业，故事的发展亦会逐渐地改变。主角共有四种职业，虽然故事的初期阶段发展相同，但随着这四种职业就会发展成为四个故事，相信这是一款十分有趣的 RPG 游戏。




**角色的表情丰富**

←事件进行中，角色的表情变化非常丰富。




→在战斗时，可以用很漂亮的魔法。虽然要花一段时间去使用，不过也是值得的。

**漂亮的战斗**



**主角在教堂前被遗弃的场景**

在 OPENING 中可以看到主角被人遗弃的过程。

## 在起初就被分为四个故事

在这个游戏的情节是从主角在教堂前被遗弃，在被人收养的环境下，产生不同的变化开始……。而主角在不同的环境之下，职业亦会分为四种：盗贼、魔法使者、剑士、僧侣。

另外，虽然每种职业都会影响主角的人生，但最后都会被卷入关系这个游戏世界生死存亡的众神之战当中的。因此，选择哪一种职业来玩这个游戏，就依你而定了。



←主角在平安夜被遗弃。




→哭泣的时间很重要。

**盗贼**




→起初会有 3 个女孩子和一个老头子经过。

**剑士**




←第三次出现的是一名剑士。

**魔法使者**




→跟着经过的是一位带着狗的老人。

**僧侣**




←最后出现的是教堂的修女，自己去选择吧！

# NEO GEO 超乱舞新闻



# 真説サムライスピリッツ 武士烈伝

| N·G | 厂商 SNK　类型 RPG |
| --- | --- |
| | 媒体 CD-ROM |
| | 发售日预定 6 月 27 日 |

这次不会再拖期了吧，但愿 3 个机种同时推出会使这部作品大展神威。

# 角色奥义（必杀技）大公开！！

主角与搭档角色一开始便会使用几种奥义，随着故事的进展，角色等级的提高，修得新奥义当然是可能的了。下面为大家介绍的就是各位大侠们的“高级”奥义，随我来吧！

— SHADOW PHOENIX

## 霸王丸奥义　天霸凄煌斩



←来自《真侍魂》中的超杀，适于对付数个敌人。

## 娜可露露奥义　飞鹰连续击杀



←与爱鹰对敌突进，实行连续攻击。

## 牙神幻十郎奥义　三连杀·磷



←曾被特工黄视为很难防的一招也登场了。

## 桔右京奥义　秘剑·燕返



←华丽的招式令敌人浴火其间。

## 查姆查姆奥义　前跃爪挠



←跳入敌阵，抓抓抓……（敌语：快闪！）

## 加尔福特奥义　电光斩



←带着雷电之光斩杀这些祸害人间的怪物。

## 莉姆露露奥义　神之镜



←在我方角色前竖起神镜，对敌人攻击有削弱作用。

## 夏洛特奥义　前进喷泉



←带着残像高速突击的灭敌之招。

## 千两狂死郎奥义　狂死郎宴舞



←舞动火炎雉刀，决意除魔的红发歌舞伎。

## 疾风之铃音奥义　风刃眩瞑阵



←用疾风将敌人困在其中并使之晕倒的招式。

## “超杀”条件依然是蓄满“怒槽”

攻击时要不停地按押C键，怒槽蓄满后，会发出名为“成长奥义”的强力攻击，右图即为查姆查姆的成长奥义。



## 临场感十足的“拼剑”仍健在

数代中爽快的“拼剑”今朝不会因为是RPG就消失了的，那火花四溅的感觉还会激荡在你心中的。





ISSN 1006-5032

邮发代号/82-648　统一刊号/CN11-3505/TP　定价：6.40元